PC POWER Zine 全球華人電腦門市・便利超商・書局 均售 / 香港HK$26 美國US$6.5 加拿大CAD$8元 新加坡S$6.50 馬來西亞RM$13

15週年★新版大改版 特價99元

軟體世界

SOFT WORLD MAGAZINE

no. 187 2004 /12月

Play ▶▶

光碟區

獨家贈送 弘昱科技用心巨獻 風色幻想三 完美體驗版 ●超完美版體驗光碟

全新四關卡 搶先體驗 驚艷劇情內容

獨家超值內容 /遊戲展示動畫 /桌面佈景 /音樂欣賞



活動區

幻想空間 用心回答拿遊戲 絕無僅有免費放送

原版遊戲 20套

好康拿不完 寄回函拿遊戲 憑運氣比手氣 50套超值遊戲等你拿

非專題

三國遊戲二十年之精彩回顧

找出光榮三國志的誕生起源

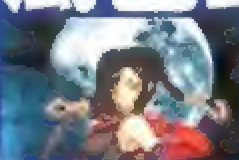
看盡三國遊戲的鼎立與瓜分

手機遊戲面面觀 一夕數億的傳奇

全攻略

關卡指引

風色幻想3 完美體驗版



完全不同的衝擊劇情

再給你完整戰術關卡指引

沉默之丘4 完整劇情解謎上篇

RO樂園

不同的武器 不同的殺戮快感…

黑夜中的職業殺手－刺客之路

三大刺客完整精鍊術

拳刃刺客

雙刀刺客

雙修刺客

評遊戲 遊戲採買終極指南 ● 18款

沉默之丘4 再臨恐怖體驗樂園 完全「密室」剖析

邪惡天才 搞笑有趣破壞無罪 深入探討遊戲中的黑暗面

星際大戰 戰場前線 堪稱經典 享受最完整的星戰世界

全方位戰士 體驗巷戰魅力 徹底戰略分析

絕地帝國/精靈傳說/運輸王/戰神：狂神天威3/模擬運輸公司/大戰略/光輝傳承/箭慈吉祥/美食天堂之台灣食字路口/ホームメイド/Tender Breeze/DUEL SAVIORときどきパクッちゃお！友達以上戀人未滿

超首選 萬人期待的強作

FALCOM 八年磨一劍 紅髮亞特魯再現 伊蘇6 THE ARK OF NAPISHTIM

不朽之城 尼羅河之子 IMMORTAL CITIES CHILDREN OF THE NILE

集模擬市民和文明帝國的遊戲究竟能變出什麼把戲？

彩蛋糕啪啪走

首度由網路小說改編的搞笑動作遊戲

哈遊戲 最GAME搶先報

單機館 ● 17款

揭示 波斯王子：侍魂無雙 測試報告

新無敵炸彈超人2 巴冷再復出 大玩炸彈遊戲

三國志英雄傳 最原始的策略考驗

線上館 ● 6款

金庸群俠傳Online 2 封測前創先測試 介面、戰鬥系統解說

TANTRA Online/戀愛盒子Online/EI：戰亂的序曲/劍俠情緣Online/新天上碑2.90版：龍獸天人

東洋館 ● 5款

天空のシンフォニア/空帝戦騎～黄昏に沈む楔～/真説惡奇の艦/あの空の向こう側/ALICEの館7

風色幻想III Wind Fantasy 3

騷主義 掌握街頭流行脈動

瘋電影

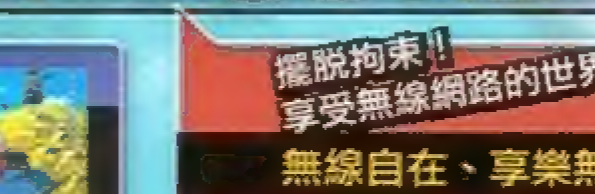
宮崎駿年末鉅獻 移動城堡

動漫迷

大長今 漫畫版火熱上市

硬底子 強化電腦的最佳指南

擺脫拘束！享受無線網路的世界



無線自在、享樂無限

●青雲Widio無線數位音效系統

●達冠 創玲璽無線鍵盤滑鼠組

●創捷2鍵盤

●Dream Logic太空狗 Mars Cam

聊遊戲 東南西北聊不停

文化真的成為遊戲跨越不過的藩籬嗎？

幫補或不幫？

線上玩家的互動看法

超商・書店退書截止日期94年02月10日

ISSN 1605-2722



—Printed in Taiwan— 封面設計/蘇執斐


金庸群俠傳2
ONLINE
JY2.CHINESEGAMER.NET

貫真經・匯九陰，降龍威凜
留丹心・照汗青・豪氣無垠

郭靖

金庸原著改編

全·新·啓·動

狂人PK伺服器

戰爭與勝利的狂人之界

激鬥仙境英雄，PK總動員！
馬上加入狂人伺服器，
燃燒你的戰鬥熱情！
體驗打怪經驗掉寶加倍的雙重樂趣、
享受高等玩家即時對決的極致快感！
為奪得最強者的榮耀而努力吧！

天使伺服器

愛與和平的天使之都

嶄新的天使伺服器免費開放！
歡迎來到天使的美麗初生淨土，
讓我們攜手共創浪漫的美麗新傳說，
爲了守護友誼的城堡而奮戰到底！
重拾RO最初的幸福感動！







仙境RO伝説 ONLINE

http://www.gameflier.com RAGNAROK ONLINE

天使の純白淨土 VS 狂人の熱血戰爭

菜鳥要當兵 現金獎十萬

自即日起至 2004/12/5止，

玩家在天使伺服器創立公會並參加攻城戰，

在攻城期間以同一公會累計佔城4次，

就有機會得到總獎金現金10萬元的超級大獎喔！

活動時間內將自己當兵、擴大公會，

以及攻城等精采照片拍下來投稿，

還有RO神秘虛擬寶物等你拿喔！






●欲知活動詳情請上官網查詢 ro.gameflier.com ●遊戲設定資料一切以當時遊戲內容為主，本廣告提供資料僅供參考。

在洶湧的歷史洪濤中，寫下您的英雄事蹟！

全武將扮演系統終極進化。集『三國志』系列大成的作品。







※目前引用畫面為日文版遊戲畫面

事件中隱藏著事件，描述著戲劇般的英雄故事。
以武勇及智謀來衝破命運的駭浪，
編織出屬於您的三國志故事！

可以扮演遊戲中登場的所有武將。
根據各武將的身分及其能力、經歷的不同，其活躍的場合也會跟著不同，
充分描繪出每個武將強烈的個性。

除了猛將之間的「單挑」之外，
更搭載了可以讓軍師或文官活躍的「舌戰」系統。
利用巧妙的辯才，將國家的外交、武將的交涉引導到有利的方向！

貼心的新手對應！

● 詳細的新手教學、便利的指令解說及用語辭典等，
充實的幫助功能讓您玩的安心，玩的快樂！

歷史模擬遊戲



系列第十代作品!! 即將隆重登場！《預定10月29日發行》

Windows® 98/Me/2000/XP ●建議售價 1,800元

「三國志 X 中文版」官方網站→ http://www.gamecity.koei.com.tw/sangokushi/

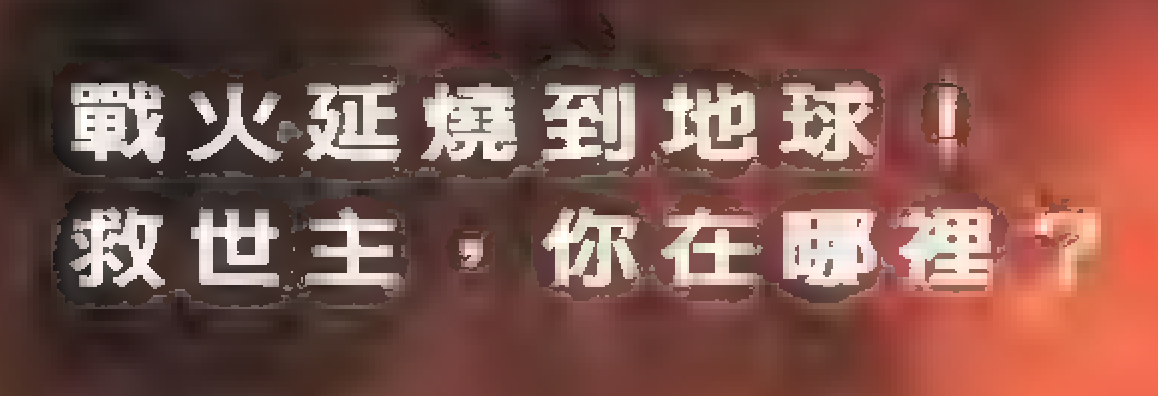

KOEI®
GAME CITY
http://www.gamecity.koei.com.tw
臺灣光榮綜合資訊股份有限公司
台北市大安區復興南路一段323號11樓
TEL:(02)2325-0111 e-mail:service@koei.com.tw

軟體世界 No.187 12 DECEMBER 2004



CONTENTS




戰火延燒到地球！
救世主，你在哪裡？

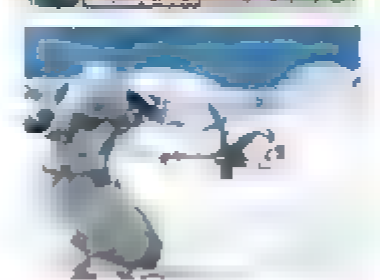

HALO 2
最後一戰2
地球將不再一樣

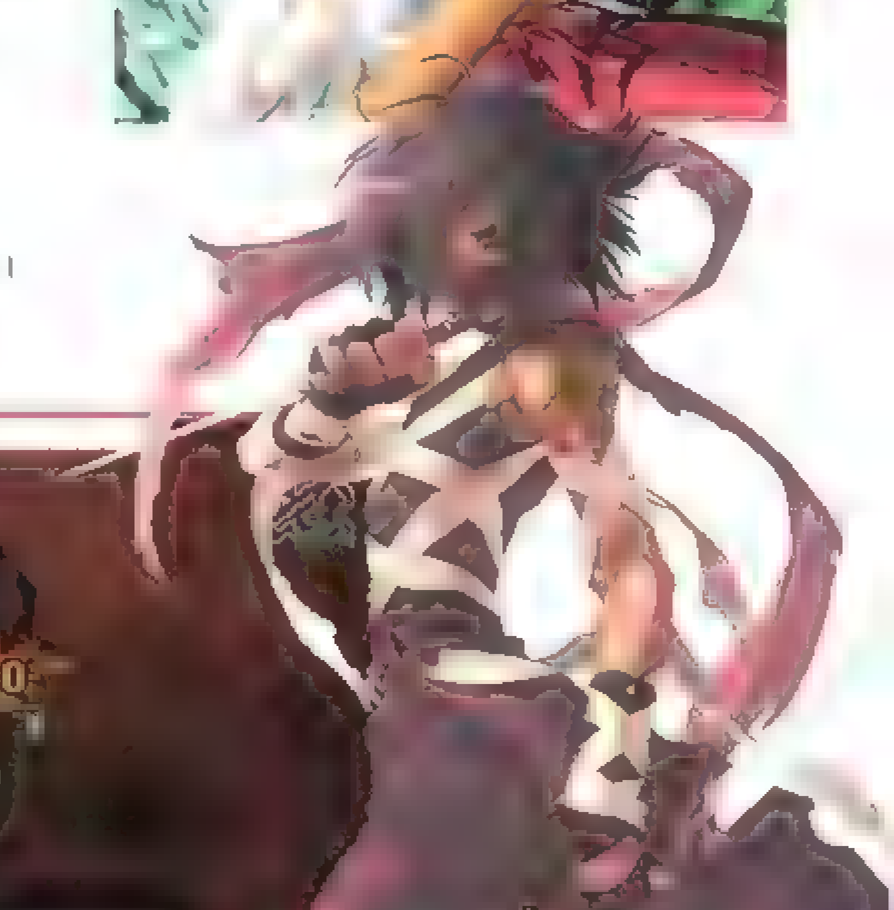

XBOX


XBOX LIVE

「評遊戲」

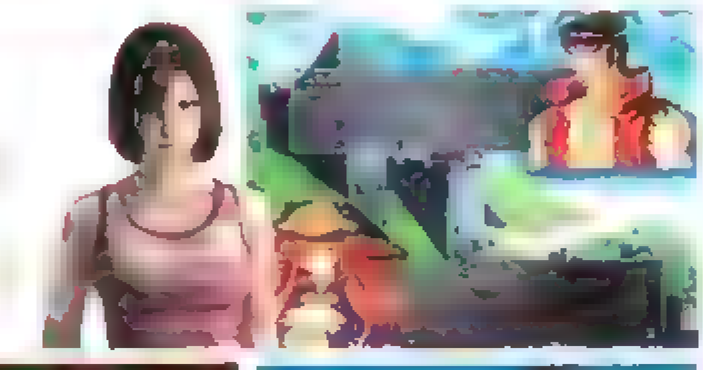






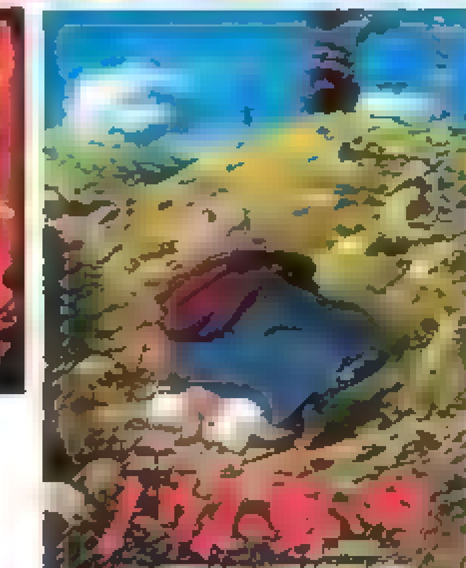
RO迷的[illegible]VIP室

刺客之路 完整精通術



[全攻略]

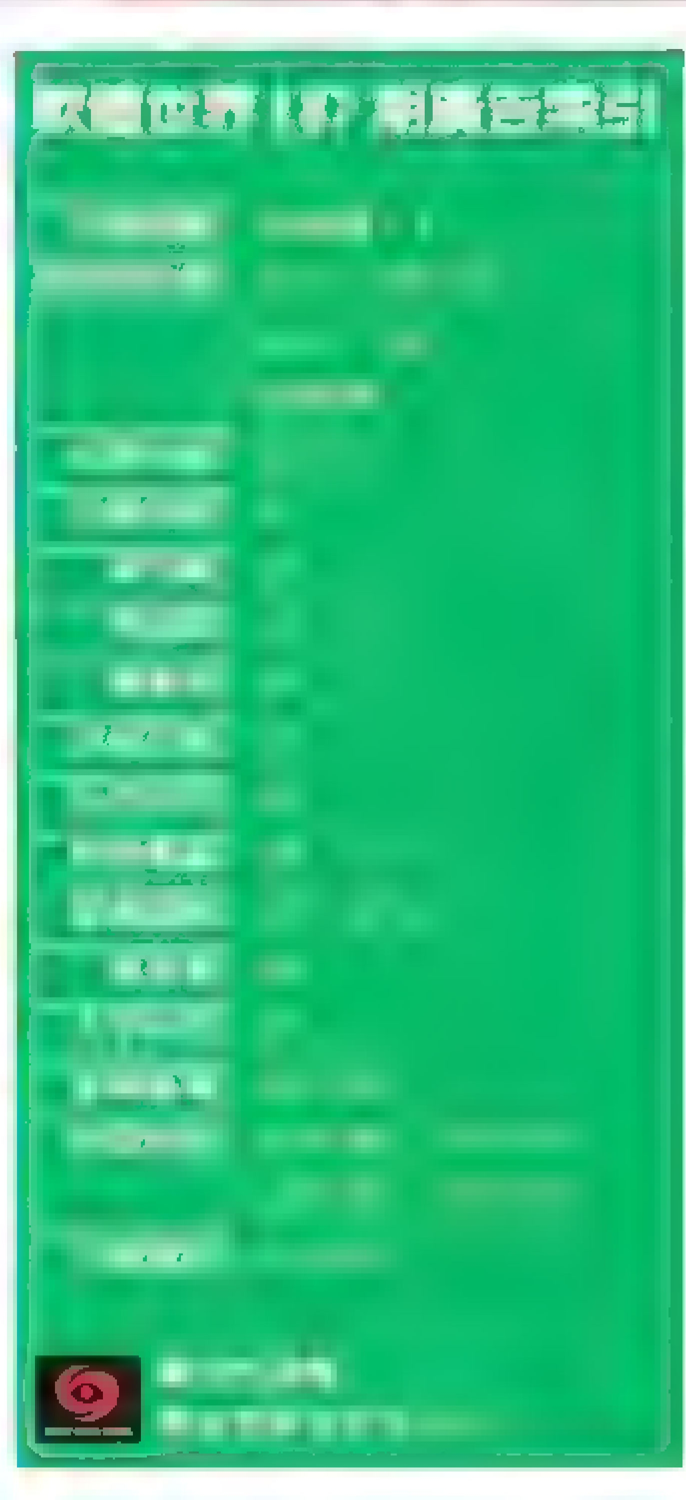




「騷主義」

「硬底子」強化電腦的必備資訊










全方位戰士
FULL SPECTRUM
WARRIOR

V9570 Gamer Edition
闖關成功就送遊戲一套 還有機會抽中華碩最新顯卡！
拼圖遊戲好康大放送
《全方位戰士》PC版上市特別舉辦《全方位戰士 撥亂反正 乾坤大挪移 拼圖遊戲》
順利過關並留下正確基本資料者，就有機會抽中華碩最新V9570GE顯示卡等大獎就貿手氣囉。
還有參加獎《魔獸兄弟會中文版》遊戲光碟，只要您過關就送喔！
詳情請上英特衛遊戲網：
http://www.interwise.com.tw/user/interwise/default.htm

代理發行
英特衛多媒體
INTERWISE

ASUS

PC
CD
ROM

XBOX

PANDEMIC

THQ

編輯亂亂話

很快的軟世的改版號就進入第　期，也是軟世的第187期了！改版後第一次的回函，果不其然的引起讀者們的熱烈討論，針對改版後的軟世，大家也是有兩極化的看去。創刊10多年來，歷經無數次的變革，相信大家都會希望軟世越變越好。在此衷心感謝讀者們的熱心支持！你們的意見軟世編輯部門也會虛心接納的，希望能讓軟世更長常久久的走下去喔！

話說改版後，有許多的內容都有很大的變化，如果大家有什麼寶貴的意見，請盡量寫在回函中，提供我們編輯部做參考，以提供我們做出更好的軟世的原動力喔！

因為沒睡飽胡言亂語的 小葉

明明都過了中秋節，結果還猛然跑出一個納坦颱風，而台灣北部及東部也因此放了個颱風假，只是苦了淹水地區的民眾！不過某些線上遊戲的同時在線人數也隨著颱風的來臨而增加，想必是沒法出門，只好在家玩遊戲啦！最近到RO的狂人伺服器(可以PK)逛逛，發現這邊的組團風氣還蠻盛的，還有人專獵殺BOT以維持紀律，看來有心想回味RO初期風氣的玩家可以來看看，但記得別把機器人帶進來喔！

其實不太會用BOT的　龍大叔



真是太感人了啦，最近看完《莎菈公主》的重播，莎菈的寬大、感恩與對困苦環境的忍耐真叫人不捨，種種情節直叫犬兒熱淚盈眶．．結局也令人相當滿足喔。而且，一次播　個小時外加廣告都只有一個、兩個或三個，真叫人看得痛快呀，呵呵。

記憶中永遠的夢　堤比犬兒



首先，歐茲我不再是個老ㄅㄟㄅㄟ喔，該版後當然也要換個新造型呀！這次的造型好多了，不用再一直挖「鼻屎」下去了。YA！再來，有人凸臭我．．，別這樣嘛。歐茲我才剛把《聯合行動》給破關的呢？對於單機遊戲，我還是十分堅持滴。只不過網路真的是已成為「基本」的配備了，況且有粉多好的東西，沒網路你可是「抓」不到的唷。內行人都知道^_^。

最後，應大夥的要求，酷品報到中的產品，加上相關網址、價格，方便大夥能上網參閱相關訊息以及購買上需求。還有，數位相機、流行手機即將現身在硬底子中喔，有興趣的讀者敬請期待。

歐啦歐啦歐啦...力量提升1000%　神秘歐茲



某天，加班的夜裡，突然想起「白糖粿」的味道
某天，清晨的路上，突然聞到「棉花糖」的氣味
某天，下班的途中，突然撇見「傳統豆花」的看板
某天，上班的早上，突然浮現「萬巒豬腳」的樣子
某天，冷冷的傍晚，突然懷念「蚵仔嗲」的口感
某天，炎熱的天氣，突然想叫碗「芒果冰」
某天　新的霹靂劇集，素還真突然復活...不寒而慄的感覺由腳底竄升到腦門．．

每天都在想吃的 富哥



*為我最愛的兄弟象哀悼
*明年你們一定會更強的

高呼「不離不棄我兄弟」的 二小姐

發行人兼社長　王俊博
副總編輯　葉士豪
監　製　李永治
主　編　林家富
文字編輯　歐宗廷　陳珊如　蔡欣蓓
美術總監　郭美玲
美術主編　呂淑瑛
美術編輯　陳育廷　張淑滨　趙麗雯
　李麗芬　曾麗珍　陳建中
日本特派員　黃詠麟
美國特派員　莊振宇

特約作家
發電姬　無辜羊　噹小小　宇宙人
邪騎士　魯夫子　毛狗　金名志
酷極　吉他手　貓咪企鵝　羽葉
勇者AAA　BL GAME　Rare　Magician
Jahvet　JABACO　Alerzart　Bishop

訂閱查詢　07-8150988轉263　方慧玲
劃撥帳戶　智冠科技股份有限公司
劃撥帳號　41941885
廣告組　高雄 07-8151063　曾玉琴　穆雪芬　台北 02-27889188轉248陳宜臻
廣告營運中心　萬瑞德廣告 台北市基隆路一段186號8樓之4　02-87872708
製版印刷　中華彩印
法律顧問　寰瀛法律事務所
發行社　智冠科技股份有限公司
通訊處　高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓
註冊地址　高雄市三民區民壯路61號2樓
代表線　07-8150988
傳真機　07-81504

復仇！不限天與地



銀河生死鬥 復仇祭
TRIBES
VENGEANCE
・最終審判
銀河生死鬥：復仇祭 中文版）
將帶給你終極的高空飛行、多人連線對戰的體驗、刺激的飛行戰鬥、嶄新的團隊戰鬥以及全新的單人戰役劇情，讓你在未來世界與對手決一死戰
・利用噴射背包在激烈的多人對戰中快速移動
・用全新的武器及載具把對手轟出九霄雲外
Mild Language
Violence
PC CD-ROM SOFTWARE
VIVENDI UNIVERSAL games
ATI
SIERRA
©2004 Sirra Entertainment, Inc. All right reserved. Sierra, the Sierra logo, Tribesand the Tribeslogo are trademarks or registered tradmarks of Sierra Entertainment, Inc., in the U.S.and/or other countries. Vivendi Universal Games and Vivendi Universal Game logo are trademarks of Vivendi Univenersal Games, Inc. Developed exclusively by Irrational Games.Irrtional Games is a tademarks of Irrational Studio, LLC. ATI is used under license and is a registered tradmark of ATI Technologies Inc. in the United States and other countries. All other tradmarks are property of their respective owners.



小小所居地是個各國人種匯聚的城市，走在路上著實很難指出誰從祖宗八代開始就是這個國家的國民，坐在地鐵中也很容易聽到各種不同的語言。每年從六月下旬的同志大遊行劃開序幕，每週都有來自其他各國的移民競相舉辦原國籍的嘉年華，所以，整個夏天就像是百「化」爭妍的季節，琳琅滿目，令人應接不暇啊～。

撰文／嚕小小

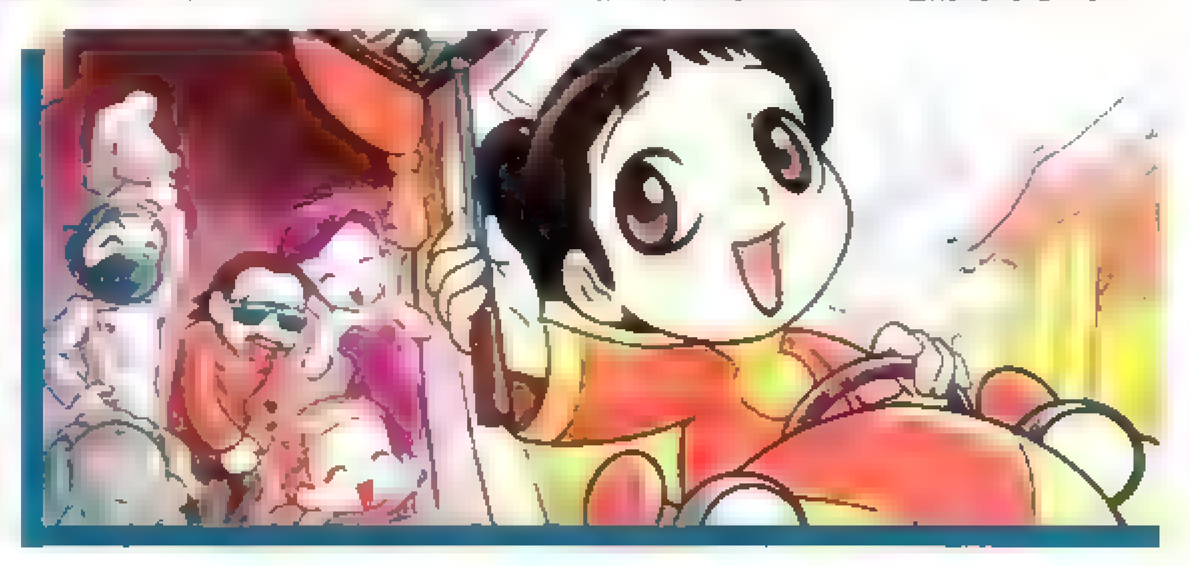
跨越不過的藩籬！？

發行公司在代理國外遊戲軟體時，通常會注意該遊戲是否符合本地人的口味。這所謂的「口味」，其實與一地的文化有很大關係。舉個極端的例子來說，在台灣年年暢銷的《大富翁》系列，到北美去大概只會換得疑惑的眼光，他們無法理解跟電腦玩這種遊戲的樂趣何在；而曾經在2000年一口氣拿下全美年度暢銷排行榜第二和第五名的《誰想當百萬富翁》系列，到台灣來可能會被當成CAI軟體。NCsoft在發行《天堂II》前不斷嚷著要做出融入西方文化、適合西方人喜好的二代，甚至拿著《創世紀》始祖Richard Garriott的名號當幌子。結果，儘管台、韓兩地熱得沸沸揚揚，美國遊戲媒體也不過給了三顆星評價。文化莫非真是跨越不過的藩籬？或者，他們根本用錯了方法？！

無論如何，至少韓國研發公司注意到「文化」課題，反觀台灣的研發，可以說從沒注意過這問題，或是說心有餘而力不足。礙於台灣遊戲市場過小的前提下，遊戲公司所能掌握的開發經費總是相當有限。光是收支能否平衡這個問題，就叫他們頭痛不已，誰還有空管什麼文化！更糟的是，有時因為預算或時程掌控失當，他們還會不惜推出「及格就好」的未完成品，這是研發人員心中永遠的痛，也是經營者相當不智的舉措。因為，無論做什麼生意，到底還是「要怎麼收穫，就要那麼栽」！如果，根本拿不出像樣的產品，怎能期待它在市場上會受到歡迎，而在國內這個小市場都賣不動的產品，又怎麼可能賣到國外那個大市場去？於是，就不斷陷入小成本、濫製作，在小市場、賺小錢的循環，永遠走不出台灣，踏不上國際舞臺。

當然，想要立足國際，除卻資金的大膽挹注，擁有什麼水準的專業人才更是關鍵。台灣遊戲產業一直以來，都處於師徒傳承或任由從職人員自行摸索的情況，不管程式、音樂、美術、企劃或行銷人才，咸缺乏系統化的專業教育。如此，也怪不得企業經營者不敢投入資金了。幸好，這幾年在線上遊戲熱絡市場的催化下，陸續有各種專業書籍的翻譯引進，以及如世新、元智等校成立電腦遊戲專業系所，才使遊戲專業知識的建立與人才的培養略見雛形。但這些只能讓遊戲產業在未來擁有值得期待的新血加入，卻不保證我們能夠邁出台灣、跨越文化、挺進國際。

那麼，我們真的有辦法跨越文化、放眼海外市場嗎？說穿了，文化必須是浸濡在當地的人、事、物中，於日經月累後，它才會一點一滴地滲進你的骨子裡，然後在你的思考與言行間自然流露。絕不是看兩本書、聽幾個外國友人哈拉，就能強習得來。更不是在研發團隊中安插一、二個外國人，就能貫穿東、西文化，吃香國際市場。所以，有興趣踏入遊戲業界的讀者們，不妨可以考慮到國外的遊戲院所進修，既能學習專業技能與知識，更能開拓自己的眼界，領略異國風情。經過這番歷練，再投入遊戲產業，那不就是學貫東西文化的專才了嗎？



990元

MATURE 17+
M
CONTENT RATED BY ESRB

18



















網路遊戲的興起，不僅讓遊戲的型態大幅改變，而最重要的一點，就是玩家不再是遊戲中的英雄、救世主或英明的領導者，而是眾多人物中的其中之一。面臨這種情況，相對地玩家之間也產生了種種互動，筆者前日上網瀏覽時，發現RO討論版上有個一直紛爭不斷的話題又捲土重來，就是“祭司該不該幫補？”（可延伸為“要不要幫助他人？”）由於這種話題經常引起諸多人士討論，因此曾練遍 RO 全職業的筆者，在此也順便發表一下自己的意見，歡迎大家一起探討。

撰文 / 龍大叔

幫補或不幫~線上玩家的互動看法

首先就祭司（也就是助人者）的觀點，今天要不要幫助別人，並不是一種義務，因為對玩祭司的玩家而言，很少真的是打算犧牲月卡來拯救眾人的，大多還是為了想要以祭司這種職業來玩遊戲，所以要不要幫人，是跟職業本身無關的，其實這種說法也沒錯，因為如果以玩家職業就認定他該幫助別人，試問騎士就該無條件當路人的肉盾，商人就該慷慨送錢給需要錢的路人嗎？我想這應該是助人者本身意願的問題，只要方便，助人有何妨？要是不方便（不論沒SP、沒空或心情不爽等各種理由），就沒有必要違背自己的意願去勉強幫人。

那就另一方面（也就是受助者）的觀點呢？當然，如果生命危急或面臨困境時，若能得到祭司或其他人的協助，當然是一件很美好的事，但如果對方拒絕呢？首先可以回想一下，我是真的立刻需要別人的幫助嗎？如果多花一點時間或金錢也能達到相同的目標，為何要去欠別人的人情？俗話說“金錢債易償，人情債難還”，說的是有價的債務容易還清，但無形的恩惠是很難還的。如果能想到這一點，就不會動輒就要別人幫補幫++，甚至當街要錢了。也就是說，自力更生是最好的方法，更沒有必要在別人拒絕援助時破口大罵，畢竟幫不幫是別人的權利，絕對不是他應該對你的義務！

其實同樣是花費月卡上來玩的人，本來就不應該去要求別人要有何義務協助你，就如同現實社會般，筆者相信或許會有許多愛心人士願意協助別人，但絕不應該把這些舉動當做是他們的“義務”，身為一個有自我意識及自尊的個人，是不應該隨意要別人給予恩惠的。如果大家都能想到下面幾句話，應該就可以減少很多紛爭了

別人協助你是他本身的權利，不是對你的義務

受別人恩惠當宗勇以報，但給別人恩惠時要心甘情願，不求回報

在這裡舉個例：筆者練的祭司是“救急不救窮”，也就是說，只要看到有人被怪物圍毆，面臨危險時，筆者都會立刻幫



在PK伺服器外掛被抓到的下場~眾人圍毆

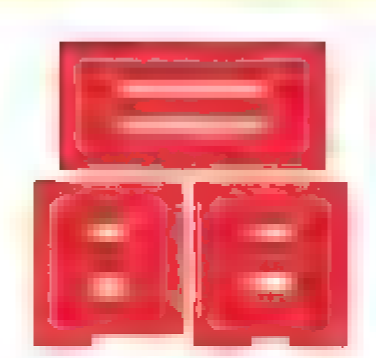


有空幫補是美德，但不用勉強喔

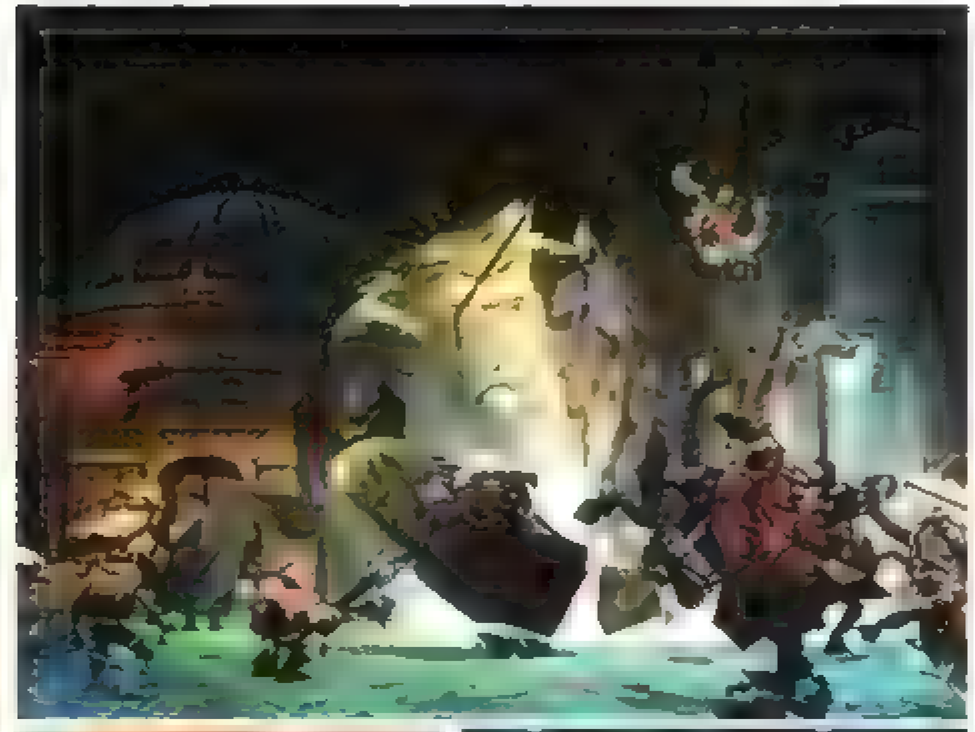
補，直到他脫離險境或趴了為止。只是也有人恩將仇報，竟然把怪物拖過來把筆者撞倒，就真是三聲無奈，好心沒好報喔！至於一般過來的人呢？有SP就盡量補，沒空時就不補，若翻臉的就記下名字，以後絕對不補。至於筆者練的其他職業，如果有補血夾的就會自己慢慢回血，如果沒有的呢？教各位一個方法，就是到人多的跳“緊急治療舞”（就是拼命按初心者學的技能喔！別說你玩 RO 的沒學過），有時好心路人看不過去了，自然就會幫補，這樣不用求人，又可以達到效果，不是很好嗎？至於野外呢？那當然就全靠自己，有人補就謝謝他，沒人補就自己喝水，若趴了就回城再來也就是了。

說到這邊，還是要提老話一句：“施比受更有福”，助人是快樂的，但不要勉強，被助的要記取恩情，有能力後再去幫助別人。另一個重點，就是雙方都不要口出惡言，這樣只是造成彼此的不愉快，讓事情變得更複雜化罷了

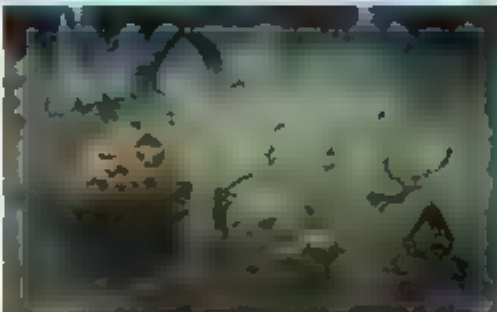

2004 GAMESTAR
新
天上碑
遊戲0外掛 上手超容易
◇新手1-500級超速成長
◇擺攤個人商店全新系統
◇遠距點穴技透骨寒陰指
◇數十種武功快速切換鍵
◇小奇緣武器爆擊新威力
◇青海湖超大練功新地圖
◇五行怪物毒氣攻擊技能
◇養龍擂台賽豪賭拼彩金
龍戰天人
【2.90】
METEL
全家遊戲網 www.pfamily.com.tw 24小時客服專線 (02)2948-9899
© 2004 Copyright M-ETEL Co. Ltd. All Rights reserved.
FINAL STEP【2.90版】
1003b.pfamily.com.tw
全省便利商店熱賣中

D&D大作  龍晶最新畫面

《龍晶》(Dragonshard)是一款融合了傳統RPG主題並且採用了動態即時戰略引擎，講述了為爭奪可改變Eberron命運的強大聖器而展開的戰鬥。本作將於明年春季發售，目前其專屬官網也開放了封閉測試活動，有興趣參與測試活動的玩家們可以在該網頁的「Please enter the product code you were given：請輸入遊戲產品代碼」欄位上鍵入 SHARD PRE 這幾個英文及符號代碼後，再點選右邊的[Register（登錄）]鍵進入 Beta 測試登記網頁填寫一些個人資料及電腦系統資訊，即有機會獲選為《Dungeons & Dragons　Dragonshard》的 Beta 測試員。







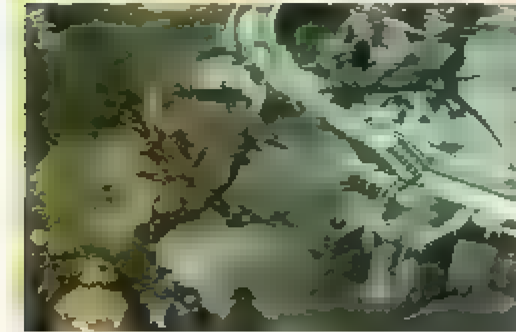
Eberron是wizardsoftheCoast近期發佈的《龍與地下城》世界的最新版圖，這是一個由怪物及惡魔統治的地下世界構成的大陸，地面世界上居住著人類、侏儒、精靈等種族。塞伯利之環圍繞著整個世界，這是一個由多種色彩的水晶以及具有強大魔法晶體所構成的環行帶，被稱為「龍晶」，他們也是Eberron大陸的魔法之源。《龍晶》中的三大種族在整個故事的發展中都扮演著重要角色，一個種族想要釋放出塞伯利之心的強大力量，以鞏固自己的地位，這個勢力叫做「銀燄之令」。第二個派系被趕出家鄉，他們要尋找強大的力量伺機復仇，這個派系叫做「Umbragen」。第三個派系目前尚未公佈。銀燄之令是人類與來自Khorvaire世界的侏儒聯合起來的聯盟。Flametouched從各個文明中集合了無數勇士，聲稱為了光明而戰。他們組織起強大的軍隊試圖摧毀塞伯利之心，然而真正的組織者卻另有圖謀。

網址：http://www.atari.com/dragonshard



魔戒：中土戰爭　新圖公開



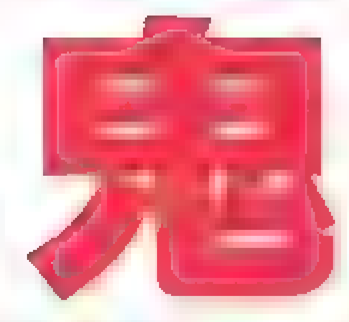




美商藝電最近公佈了幾張《魔戒：中土戰爭》的最新遊戲畫面，《魔戒：中土戰爭》無論在畫面還是系統設定上都展現了新一代RTS的遊戲的風格，並放棄了很多即時戰略遊戲中擁有的以多種研發模式獲得更強單位的「科技樹」，新加入的「熟練度」概念對單位和建築同時有效。要想獲得更強的單位，你就必須生產更多這類型的戰鬥單位。在建築的等級提升後，你可以獲得新能力。戰鬥小隊也可以透過在戰場上殺提升「熟練度」，這種類似經驗值的東西將以旗幟表示，隨著等級的提升扛旗士兵所扛的旗幟會變得更大、更華麗。

網址：http://www.eagames.com/official

光榮搶先公佈 PS3 遊戲 鬼





光榮宣佈將會投資開拍一部電影《鬼》，並且將會與該電影同步推出一款PS3遊戲，這也是日本遊戲發行商首次公佈PS3遊戲。《鬼》是根據日本影壇大師黑澤明的遺稿拍攝的電影，目前尚處於初期規劃階段。本片導演是黑澤明之子黑澤久雄，光榮的王牌製作人 Shibusawa Kou 與其合力將黑澤明未完成的遺稿進行補完。這部電影由Kurosawa製片公司拍攝，目前他們正在為該片尋找男女主角，要求條件為年齡在 20 至 40 歲左右、身高為177公分、體重為70公斤左右、具有西方人血統或是外貌的男性擔任男主角，女主角的年齡要求為16至22歲之間。

《鬼》的開發專案其實從2001年就已經提出，當時光榮會社長襟川惠子看到了黑澤明的遺稿，並且對這個題材非常感興趣，於是準備投資拍攝一部動畫片，後來考慮到黑澤氏精妙細膩的感性特點，於是決定將其拍攝為電影。光榮方面對該專案投入了30億日圓的預算，準備對其進行跨媒體多元化發展。將會推出包括手機、角色模型、音樂、肖像、書籍等相關產品，而其中最重要的PS3版遊戲也投入龐大製作費用，該作將會利用新一代主機的強大效能，除了帶給玩家強烈的聲光效果外，並全新系統的新型態遊戲帶來不同感覺。本作的CG、人物模型、配音等都根據電影版製作。光榮預計，《鬼》的相關產品將會為其創造100億日圓的收入。



▲[illegible]製作人 [illegible]



▲光榮副社長 [illegible]





▲[illegible]

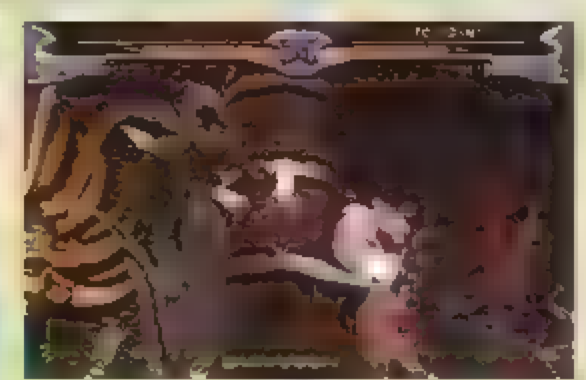


▲[illegible]

希臘神話 3D 格鬥遊戲新作公佈

這款由墨西哥遊戲開發商 Vermillion Games 所開發的 3D 格鬥類型遊戲《Mythic Blades》。其遊戲背景是採用希臘神話予以改編，描述戰神 ARES 欲向他的父王 ZEUS（宙斯）挑戰，一旦 ARES 取得勝利便可奪取奧林帕斯（Olympus）的統治權，不過事與願違，這場戰鬥並沒發生在該發生的地方，反倒是造成人類與怪物間展開一場大戰，遊戲中將會出現十一個傳奇性的希臘神話角色，以及十個競技場供玩家選用，預計今年秋季上市。









韓國 SONOV 線上遊戲新作 Shaiya



由SONOV開發的線上遊戲《Shaiya》，投資40多億韓元，歷時2年的開發時間，是一款完成度較高的大型MMORPG。遊戲背景設定「光的同盟」和「憤怒的聯合」兩聯盟為爭奪女神勝地所展開的戰爭，遊戲中包含120多種裝備、20多種職業、PK系統、社群系統等，雖還跳脫不出一般MMORPG設定為基礎，不過卻是定位於成人的一款線上遊戲。此遊戲目前正處於最後的除錯階段，預計今年10月末將進行內部測試，2005年上半年進行公開測試。SONOV代表指出：「為了讓玩家們儘快享受到此款遊戲，會做最大的努力完成此款遊戲的後續內容的。」。

[illegible]



金庸群俠傳2.0很『霹靂』

封測宣傳搞KUSO

《金庸群俠傳Online2.0》首度與霹靂國際多媒體合作玩KUSO，共同製作封閉測試(CB)宣傳短片「驚世光碟」。此次盛情邀約到霹靂國際多媒體的董事長黃強華與總經理黃文擇，共同跨刀為《金庸2》製作長達8分鐘的「驚世光碟」，玩家除了可以看到霹靂布袋戲刀光劍影的特效演出外，更可聽到國寶級大師黃文擇不一樣的配音，除此之外，董事長黃強華首次發揮搞笑功力，特地為了《金庸2》創意編劇，更豐富了這支「驚世光碟」。想一睹為快的玩家可上《金庸2》官方網站及遊戲基地gamebase影音館下載觀看。

官方網站 htt[illegible] chinesegam[illegible]



金庸群俠傳2.0 封閉測試搶破頭

官方網站湧進12萬人 爭奪1200帳號

《金庸群俠傳Online2.0》封閉測試(CB)第三階段從10月20日起，開放玩家於官方網站申請。雖然本次官方網站開放申請的名額只有1200名，但截至10月26日為止，短短一個禮拜時間內，竟湧進了12萬名玩家申請，熱烈搶奪帳號的狀況證明了《金庸2》遊戲魅力無法擋。封閉測試(CB)活動已於11月12日正式展開。

《新絕代雙驕Online》上市 SHE風雨無阻出席記者會

由宇峻科技研發，訴求超Q武俠風格的多人線上遊戲《新絕代雙驕Online》，已於日前上市，遊戲新幹線以八位數的高價邀請當紅偶像團體S.H.E代言，除了演唱遊戲主題曲「痛快」之外，三人還量身訂做了[illegible]、張菁、鐵心蘭的專屬造型，拍攝古裝電視廣告。由於《新絕代雙驕Online》在封閉測試階段屢創佳績，包括新光三越、三陽機車、黑松飲料，都特別與智冠科技進行異業合作，為玩家舉辦優惠活動。



異業合作 新光三越、黑松、三陽機車與智冠聯手出擊

百貨龍頭新光三越為了配合《新絕代雙驕Online》上市，在全省新光三越美食街推出《新絕代雙驕Online》美食雙重送。只要在全省新光三越美食街點用各店指定之『新絕代雙驕Online套餐』，就可免費兌換遊戲光碟。而玩家在留下基本資料後，還可參加第二重好康抽獎，有機會得到《新絕代雙驕Online》虛擬寶物、和信輕鬆打預付卡、justport包包折價券、精美馬克杯等大獎。「黑松－就是茶」則推出了「絕代麻吉，夠味好禮天天抽」活動，11月1日起到11月30日為止，到全省7-11、全家、萊爾富、OK、福客多等便利超商，購買「黑松－就是茶」保特瓶產品任一瓶，憑統一發票號碼於《新絕代雙驕Online》官網留下資料，即可參加虛擬寶物天天抽，獎品包括最搶手的絕代虛擬寶物、東京迪士尼之旅，或是ASUS Notebook等，每張發票都有一個中獎機會，買得越多中獎機會愈高。另外，即日起，凡購買《新絕代雙驕Online》產品包的消費者，都可於產品包內獲得「三陽機車」抽獎券，填上資料寄回「遊戲新幹線」，就可參加抽獎，名額只有兩名，請消費者把握機會。

「新絕代雙驕online」美食雙重送時間

活動時間	活動館別
11/8-11/25	新竹店
11/12-11/22	高雄店
11/12-11/25	台南－中山店 台南－新天地
11/12-11/28	桃園店
11/15-11/30	台北－信義店A8 台北－信義店A11

SONY緊急發佈
PSP上市日期 售價 周邊 發售遊戲完整報導

SCE於10月27日公佈了有關PSP的具體發售日期以及價格。PSP全名為「PlayStation Portable」，是被SCE暱稱為「小女兒」的最新掌上型遊戲機，定於2004年12月12日發售，預定發售的PSP將會有兩個版本：普通版19800日圓以及豪華版24800日圓。而這樣的價格也著時讓大家嚇一跳！雖說19800日圓的價格令人難以置信（業界普遍推測PSP的成本在300到350美金），但所謂的「豪華版」所附的配件其實才是標準組合，記憶卡不用說，電源、耳機和充電器池這些東西幾乎每一個玩家都會一起購買，所以說「24800日圓」才是PSP真正的價格。

另外，PSP的液晶螢幕將採用SHARP公司的「ASV高畫質廣角液晶面板」，當初PSP在E3展出時，展示用的原型機使用的是一般的「TN型液晶面板」可視角度較窄，當時就已決定要提昇液晶顯示的品質，並於E3展後立刻將PSP的液晶面板換成SHARP生產的「ASV液晶面板」。本次運用於PSP上的ASV（Advanced Super View）液晶面板，是一種透過改變液晶分子排列方式，來提昇液晶螢幕可視角度與對比的技術，可以達成上下左右170度的廣視角，以及350:1的高對比，25ms的反應速度，由於SCE非常強調PSP具備高品質的畫面處理與影片播放能力，而液晶面板的顯示品質直接攸關玩家所見的畫質，所以SCE決定採用ASV液晶面板，來突顯出PSP優越的影像處理能力，並藉此推廣PSP的遊戲與影音出版的事業。

SCE公佈了PSP心動價格外，也狠狠給任天堂的DS投下另一個銷售變數，雖說SCE的PSP其強大的功能一直吸引了不少遊戲玩家，但PSP的電池續航力卻受到玩家的懷疑，甚至一直作為任天堂抨擊目標，在公佈售價後，任天堂還是再次針對PSP耗電量大的缺點大作文章。所以，除了公佈發售日與售價外，SCEJ也宣佈了人們非常關注的電池續航問題。SONY宣佈根據其實際測試，用PSP玩遊戲的時間在4到6個小時左右，用來播放電影的時間為4到5個小時左右。另外，今年12月將會推出21款PSP遊戲，比之前預告的12款還要多。



← PSP的XMB顯示介面，右上方所顯示的是目前所剩的電力，而中間顯示的部分為目前所使用的儲存介面

預定發售的PSP版本

預定發售的PSP將會有兩個：普通版19800日圓（新台幣6220左右），只包含主機、電池與充電線。另一套裝的豪華版除了主機外還包括32M的MS DUO記憶卡、專用皮套、皮製掛繩、電源、充電池和耳機，價格為24800日圓（相當於新台幣7800元左右）。



PSP普通版(PSP-1000K)
19800日圓



PSP豪華版(PSP Value Pack PSP-1000K)
24800日圓

PSP周邊配件

玩家還可以單獨購買PSP的周邊配件，PSP的周邊配件價格如下



←專用AC變壓器，3,675日圓



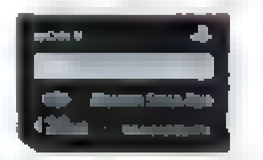
←專用充電池
5,040日圓



←專用線控耳機
2,940日圓



←專用皮套及皮製掛繩
2,100日圓



← MemoryStickDuo (32MB)
2,940日圓

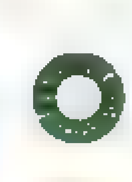
與PSP 一同發售的遊戲



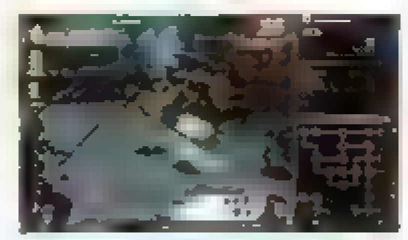


隨身玩伴多羅貓
開發公司 / SCEJ
遊戲類型 / 會話遊戲
產品售價 / 3990日圓





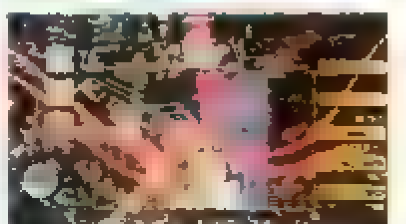
全民高爾夫攜帶版
開發公司 / SCEJ
遊戲類型 / 高爾夫遊戲
產品售價 / [illegible]



真・三國無雙
開發公司 / KOEI
遊戲類型 / 動作
產品售價 / 6090日圓



魔法氣泡狂熱版
開發公司 / SEGA
遊戲類型 / 動作益智
產品售價 / 6090日圓



Lumines
開發公司 / BANDAI
遊戲類型 / 聲光動作益智
產品售價 / [illegible]

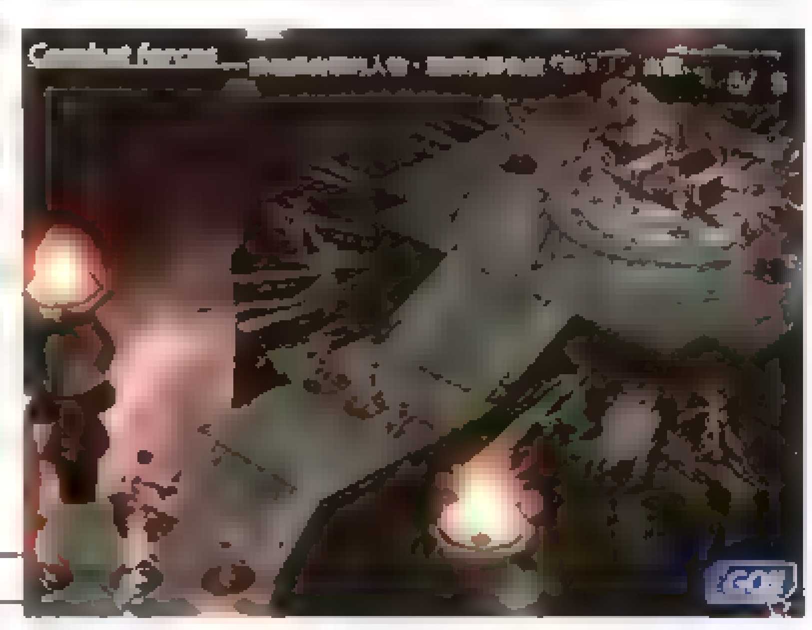


FOCUS
是最大的考驗！
消防第6分隊
國際中文版
就連意外事故也都可能引發強烈的爆炸
精緻的3D模型搭配全新動力學火焰技術
RAILROAD SIMULATOR
鐵道夢想家
2
TRAINZ
國際中文版
全球網路資源，免費無限下載更新資料
更真實更具挑戰性的關卡任務
功能更強的地圖與任務編輯器
新增的車頭與更多的線上下載
全球最著名列車模擬駕駛遊戲



全新3D 遊戲風貌

經過五年的沉眠歲月，風色幻想最新作─《風色幻想III～罪與罰的鎮魂歌～》依眾多玩家的期盼回歸原點！重新以RSLG姿態重生於大家的面前，這一次《風III》採用耗資2年自行研發的3D引擎，為遊戲的戰場注入震撼、強大的遊戲性。拜3D引擎的運算技術所賜，玩家們可以利用鏡頭的旋轉、ZOOM功能一覽整個戰場，清楚地體會到3D引擎帶來的新感受。此外，風色幻想系列最另玩家們津津樂道的特技攻擊特效，也在3D環境的強力輔佐下獲得更為華麗、驚人的進化！



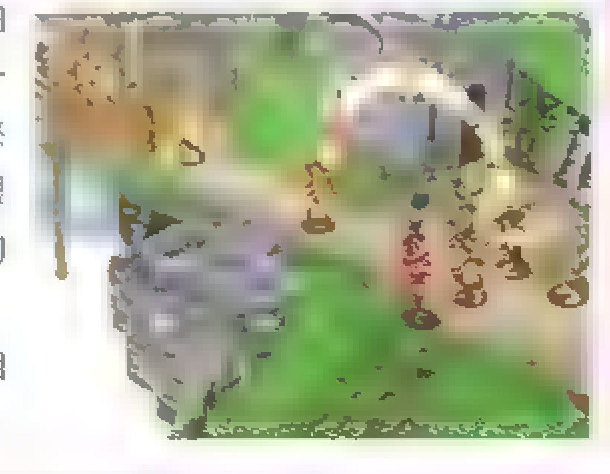


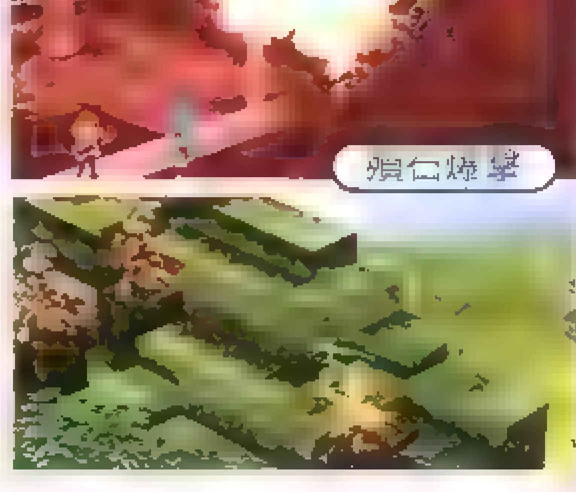
風色幻想III

Wind Fantasy III ～罪與罰的鎮魂歌～

自由創造 人物特性

在人物能力發展部份，《風III》採用時下流行的「自由配點」方式，由玩家來決定角色的成長方向，當角色的等級每提升一級時，便會獲得3點的能力點數，玩家們可以利用這些點數逐一加到體質、智慧等基本能力，自由創造角色的能力特性。如此一來，角色的成長發展是由玩家來自由決定，不過能力點數是有限的，因此當玩家對於各個角色的能力發展必須經過細密的規劃，如此一來才能成功創造出屬於自己的夢幻角色喔！





GAME INFO

製作開發	弘煜
代理發行	智冠
發行日期	11月
遊戲類型	戰略角色扮演類
遊戲售價	780元
語言版本	繁體中文
適用平台	Windows 98 ME 2000 XP

SYSTEM REQUIREMENTS

CPU	PIII-550
記憶體	256MB
硬碟	800MB
顯示卡	32MB以上之3D加速卡 需支援DirectX
光碟機	8倍速光碟機
音效卡	需支援DirectX
官方網址	http://www.fy.com.tw

COVER STORY

突顯各個職業特性

讓我們來看看有那些職業吧！

玩過RSLG的玩家們應該清楚團隊作戰可說是戰鬥的靈魂核心，利用每種職業的特性相互補足，如此一來，戰場才不會是個人的獨秀舞臺，而是屬於團體的舞臺。這一次的職業種類分為劍士系、武鬥家系、弓箭手系、盜賊系、魔法師系及治癒師系六大系統，每一大系統各分成一階職業與二階職業，關於職業的進化條件，是由劇情來觸發。

騎士與狂戰士

騎士和狂戰士都是由劍士進階轉職來的，雖然他們皆繼承了劍士所有的特技，但是他們仍然是有所區別：騎士擁有高機動力、高防禦力，則狂戰士具有強大的攻擊力及高生命力，所以這兩種職業可說是繼承劍士時的任務，位居戰場的前線，利用其優勢抵擋敵人的攻擊和重創敵人。

聖靈導師與禁咒法師

魔法師的二階職業為聖靈導師和禁咒法師，這兩種職業特性相當類似，唯一可作為區分的部份是特技種類的不同。聖靈導師的特技沿襲魔法師時期的元素型魔法，具有強大的精神力與魔力，可以習得元素魔法的最上層法術，甚至還能使出強大破壞力的異次元魔法；而禁咒法師的學習方向卻脫離原元魔法師的成長路線，轉而去研習具有黑暗性質的禁咒法術，雖然威力低於元素型法術，但禁咒法師可以對敵人進行精神上的傷害，甚至召喚出來自地獄的使者。



祭司

凱琳和安潔妮的職業就是祭司，差別在於她們的成長方向大路不同。祭司是由治癒師進階轉職而來的，當然祭司的特技也一定繼承治癒師的神聖技能。一般來說，祭司的任務不外乎就是幫人補血、提升我方戰力，單單從這方面來說，祭司的成長幅度似乎遠低於其他的職業，因此研發小組在設計祭司的技能時候，特別地為祭司加入具有強大攻擊力的神聖技能，當神聖技能成長到最終階段，其威力可是不輸給魔法師系的強大魔法。

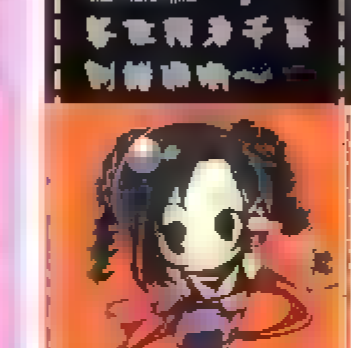
獵人與火槍手

獵人與火槍手繼承了原先弓箭手的特性－擁有遠程的攻擊能力、絕佳的命中率，獵人是弓箭手的強化型態，除了高超的弓箭技能外，還擁有魔獸捕捉的特殊技能，這一次玩家若想成立自己心愛的魔獸大軍，那麼好好地培養獵人就對了！在火槍手的部份，他所使用的武器具有強大的殺傷力，與獵人的不同處在於－獵人的攻擊目標只有一個，但火槍手可以攻擊直線上的所有目標，為所有職業中攻擊範圍最多的進階職業！

武聖與暗殺者

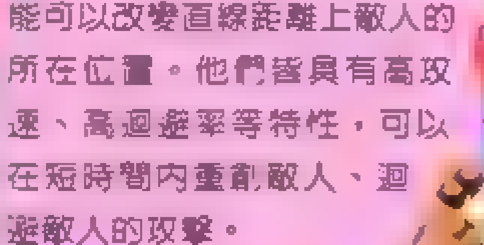
武聖與暗殺者雖是由武鬥家進階轉職而來，但是這兩個職業的體系是完全不同。武聖的技能分成拳技、踢技、投技和掌技四大類型，故武聖的技能數量可說是全職業之冠！至於暗殺者的技能主要是物理攻擊和附加異常狀態攻擊，另外暗殺者擁有一項特殊的技能－「審判之鎌」，這項技能可以改變直線距離上敵人的所在位置。他們皆具有高攻速、高迴避率等特性，可以在短時間內重創敵人、迴避敵人的攻擊。

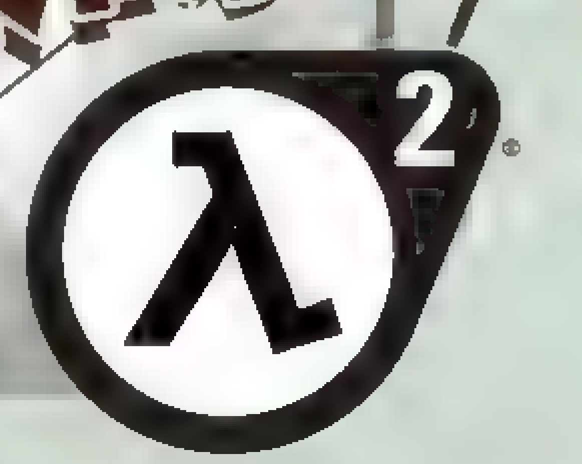
PS.[illegible]《風色幻想III～[illegible]～》[illegible]



遊俠

遊俠是遊戲中最後才加入我方陣營的職業，雖然他沒有像騎士的攻擊力、魔法師的魔攻力等優勢，但可以好好地利用遊俠天生具有的高度移動能力，先行搜括戰場上的寶箱。此外，也能使用「偷竊」技能來盜取敵人身上的稀有寶物。遊俠有一項特殊的技能－使用時是隨機性的，也就是說：有時會出現的是火焰魔法；有時卻產生幫敵人補血的情況。這招技能的攻擊力可說是無視防禦力的強大招式，對於遊俠無強大必殺技的設計來看，這項技能是值得投資！







地球上的戰慄時空

首光，讓我們來了解戰慄時空的場景吧！在《戰慄時空2》中，我們一代的英雄Gordon Freeman也將回來，但這次的遊戲世界不再是前作的Black Mesa研究中心，而是在地球上一座被稱之為「City 17」的東歐城市。我們會發現這個城市在不失古老別緻的同時又具有現代都市的風味，比如城市中的一些居民穿著著高科技的裝備，這也讓我們對《Half-Life 2》故事發生的時代感到困惑，而對於這點Valve不願透露更多細節，只是宣稱這次的場景將鎖定在地球上且每個章節最起碼要花費4個小時。另外，遊戲設計者十分明智的保留了一代中的精華－「外星人入侵」。而玩家依舊扮演的是Freeman，使用的是Freeman的第一人稱視角，而且Freeman在整個遊戲中不會說一句話，因為，你就是Gordon Freeman。



GAME INFO

製作開發	Valve
代理發行	松崗
發行日期	11月17日
遊戲類型	第一人稱射擊
遊戲售價	1999元
語言版本	繁體中文
適用平台	Windows 98 ME 2000 XP

SYSTEM REQUIREMENT

CPU	P4-1.2G
記憶體	256MB
硬碟	2.5GB
顯示卡	支援DirectX 7以上
光碟機	8倍以上或DVD-ROM
音效卡	支援DirectX 7以上
官方網址	http://www.half-life2.com



《戰慄時空2》的逼真場景

全新的3D引擎「Source」

「Source」是Valve花費了很大的精力開發而成的專屬引擎，從Valve展示的Demo中可看出，其符合物理學原理的畫像效果令人印象深刻。例如，當我們舉起油桶、酒瓶或罐頭扔向牆壁時，我們所看到的畫面就如真實世界所發生的一般。它不僅能把物體的表面特徵展現出來，同時像金屬、木頭、磚塊、瓷片這些不同物體的特殊材料成分也都能逼真的反映出來。而這些不同物質之間的碰撞都會有不同的表現。例如：當金屬和牆壁發生摩擦時，就會產生大量的火花；把金屬丟到地上，則會伴隨砰的一聲重響；金屬之間的碰撞會引起刺耳的金屬聲。不同的物質掉到地上都會產生不一樣的聲音，也都有自己應遵循的物理規律。如：子彈擊中木頭就會濺起大量的木屑，甚至會著火燃燒；而瓷片則會碎裂成許多小的碎片。其真實與精細是可想而知的了。



物理原理的真實呈現

精細的視覺效果

遊戲中讓我們印象最深刻的是人物臉部的肌肉組織和面部表情的變化。就以Alyx為例，在演示過程中，Alyx能夠適時的做出微笑、皺眉、做鬼臉等動作，並且可以根據對話內容正確的作出發音口形。遊戲的設計師使用一種皮形語音識別技術來實現口形和語音的同步，通過使用這個技術，Valve可以方便的在《戰慄時空2》中使用不同的語言。而遊戲人物面部表情的變化，首先引起你注意的是眼神，這是在以往任何遊戲中都看不到的（CG除外）。為了創造出這樣真實的表情，Valve使用了PAUL博士面部表情的多年研究成果。在許多遊戲中，人物的眼睛都只是兩個眼眶和一對呆滯的眼珠，而在《戰慄時空2》中，人物的眼睛帶有相當的靈性，眼睛中還會有光線的反射，而不是那種目中無光，不知道在看什麼東西的感覺。我們看到了Barney的演示，他的眼睛會隨著你的移動而轉動，這種效果實在給人相當大的震驚。同樣，角色的說話也真實了許多，在他們說話時能看到嘴角的肌肉在震動。



與前作比較相差極大



人物臉部表情極其生動



你能躲過高AI的敵人嗎？

高AI設計的敵人

除了顯示遊戲圖像效果、更符合物理學原理和「Source」引擎強大功能的demo之外，另外一些Demo所展示的不同環境設定和敵人的AI同樣令人驚訝。其中最令人吃驚的場景是我們的主角在狹窄的小巷裡遇到了一批敵人，他迅速躲進附近的屋子，關上門並躲到角落，希望敵人會跑過去。但是，他似乎沒有那麼好的運氣，一個巨大的拳頭打碎了門上的玻璃窗，然後一個攝影機樣子的探頭伸了進來開始四處搜尋，最終找到了他，接著整個鐵門開始被敵人不斷敲擊而變形。Newell解釋說這不是遊戲腳本控制的，完全是由角色的AI來完成的，包括敵人查看我們的主角是否躲在附近並進行攻擊。就像Newell所說的，由於玩家沒有好好躲藏起來…。

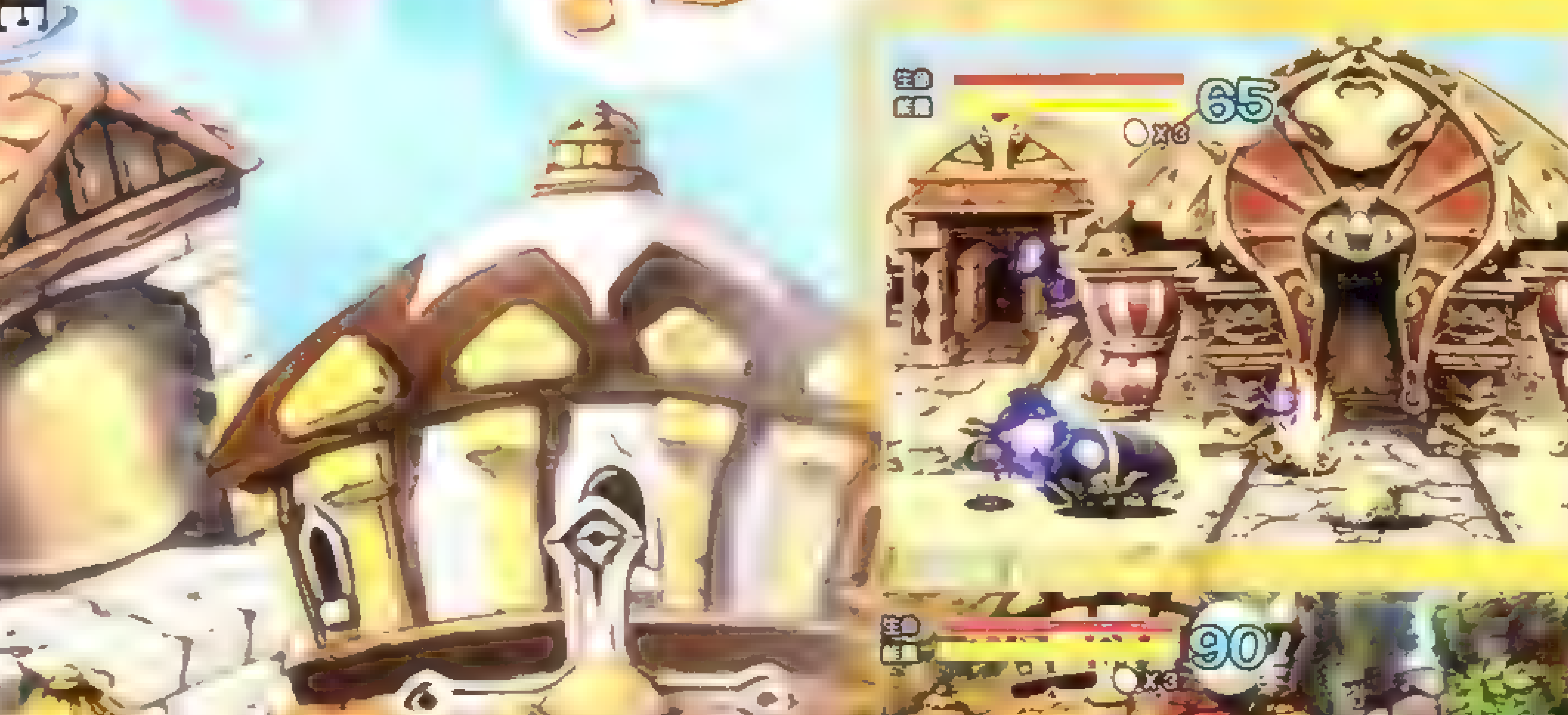


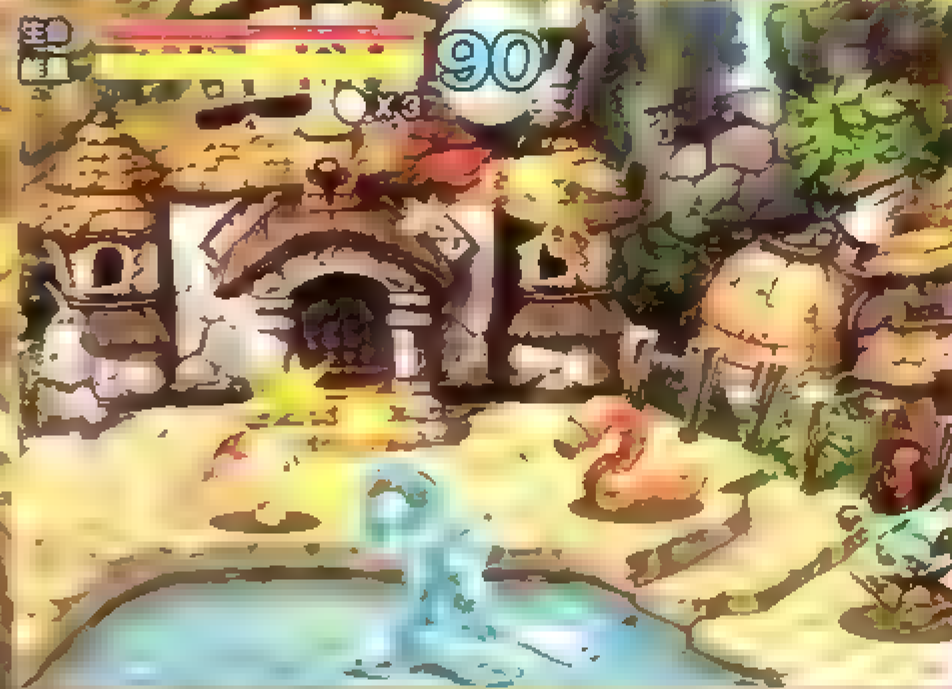
雞蛋糕啪啪走



[illegible]	[illegible]	預定上市	2005年1月
製作公司：			
發行公司：			
[illegible]：			

一隻又傻又可愛的小雞竟然可以一邊搞笑一邊過關斬將、直搗黃龍？而且，敵方精銳盡出卻還是阻擋不了牠尋找金牌雞蛋糕的決心？這應該是漫畫吧？不然，像那樣ＫＵＳＯ到不行的事情怎麼可能發生？

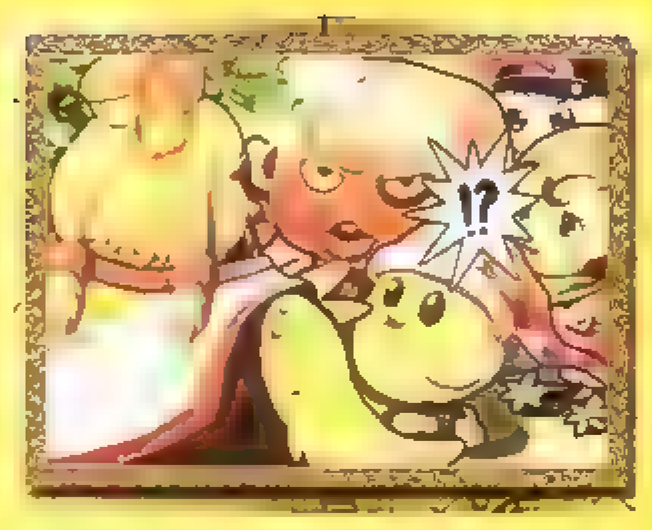




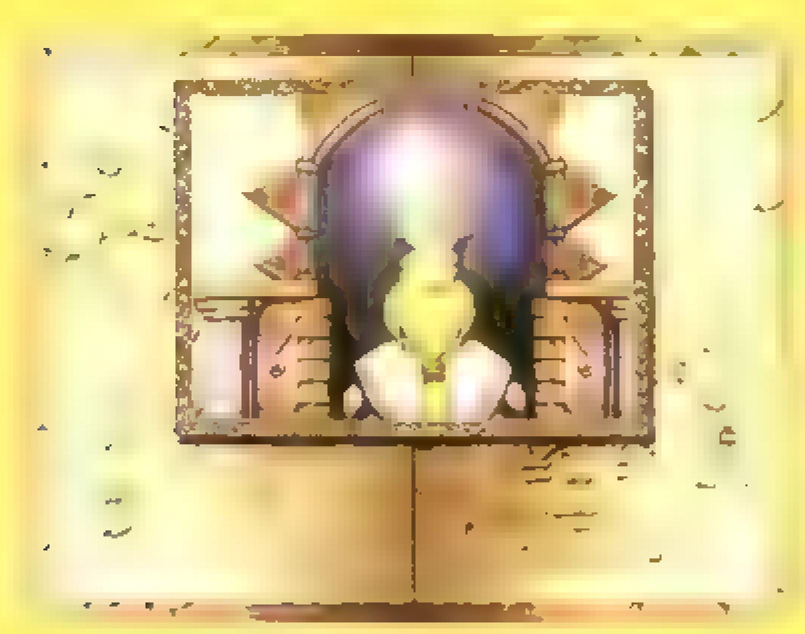
小說改編而成的遊戲

「雞蛋糕啪啪走」，原作名稱為「雞蛋糕小軍的大冒險」，是一部輕鬆爆笑幻想式的小說。在原作中，雞蛋糕小軍是單槍匹馬的，牠得自己從開始到最後一路闖關，雖然牠從來沒有搞懂自己為什麼要這樣冒險犯難，可是，看在雞蛋糕村村長答應給牠一百塊雞蛋糕的份上，雞蛋糕小軍就起來數去了。到了遊戲版中，由於遊戲進行是需要有關聯性的，所以重新設定了整個故事中的世界觀以及劇情架構，並且完全改寫了原作，以搭配遊戲內容為主，重新開始雞蛋糕小軍的冒險世界。

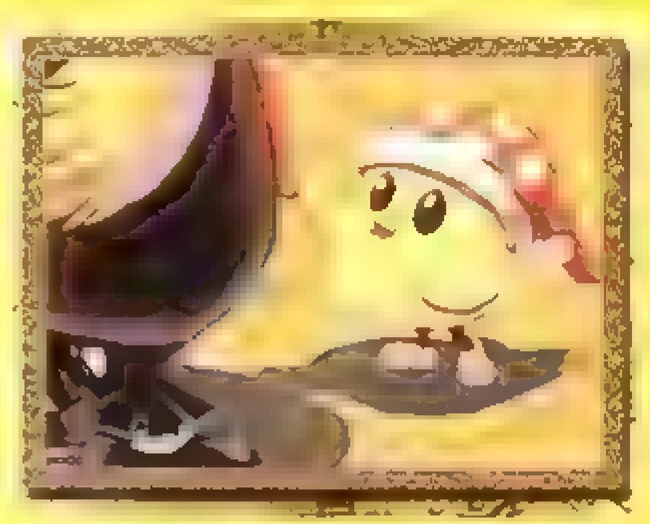
看過原作的朋友很多都說，這個故事真的是幻想世界上的一股清流，從來沒想過一隻小雞居然也能夠闖出一番天地，看起來沒有負擔又可以減輕壓力，真是一部令人激賞的佳作。而在電玩的「雞蛋糕啪啪走」中，雞蛋糕小軍本是一隻住在雞蛋糕村的貪吃小雞，……某天村中供奉的「創世傳奇金牌雞蛋糕」被不知名的壞人偷走了，村長號召勇者出發去找回這塊神聖的供奉品，獎賞是一百塊雞蛋糕，以雞蛋糕小軍為首共四名勇士……一路沿著壞人留下來的腳印追蹤，一場熱鬧有趣的冒險就此展開。



▲國王號召勇者找回金牌雞蛋糕。



▲雞蛋糕村神殿中供奉的「創世傳奇金牌雞蛋糕」。


▼有一天，金牌雞蛋糕突然不見了。

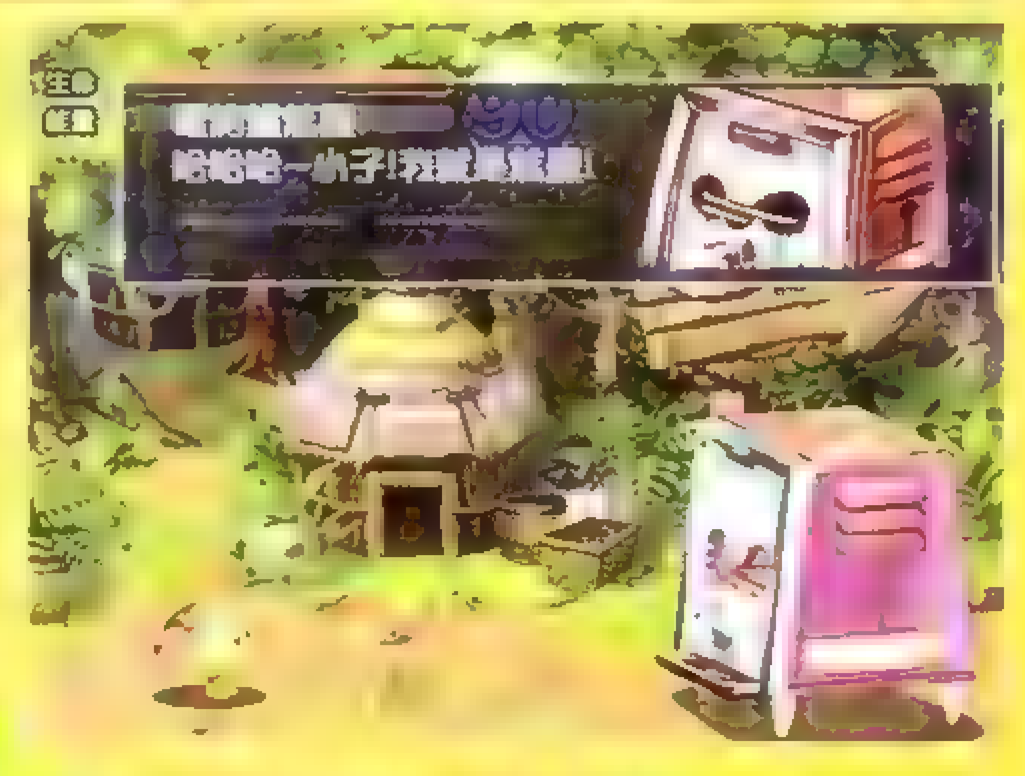
▼雞蛋糕小軍自告奮勇。

遊戲

橫向捲軸的闖關鉅作

本遊戲乃一橫向捲軸遊戲，總共有十五道關卡，每道關卡都是下一關的引導原由，十五道關卡共有十五位頭目級敵人把守，沿途場景多變、敵方角色豐富，最重要的是，還可以從這些關卡中看出故事的劇情。





清新不落俗套的優質產品

「雞蛋糕啪啪走」畫面清新且柔和可愛，結合了美式與日式畫風，美術人員在人物場景的繪製上花費了相當大的心力，耗時兩年完成，企畫製作由資深人員擔綱為之，完成的遊戲畫面、程式人員則是開發知名遊戲軟體的實力高手，雖然橫向捲軸不是角色扮演那麼複雜，但是，想要推出一套豐富內容的橫向捲軸遊戲，必須花費相當大的時間和心血。在一片網路遊戲盛行的現在，單機版遊戲似乎已經式微，但是，只要有好的故事內容與有趣生動的題材，單機版遊戲還是大有可為，所以所有成員對於這款遊戲都信心滿滿。

BOSS

旋風

身為神秘且稀少的電器一族首領，旋風對自己的實力有莫名的自信，他並不受屬於任何一方，之所以加入這次搶奪雞蛋糕村「聖物」的行動，只是想證明自己的實力可以帶領電器一族闖出名號，不再被王國視為孤僻份子。卻沒想到，堂堂電器一族首領卻意外敗陣...。

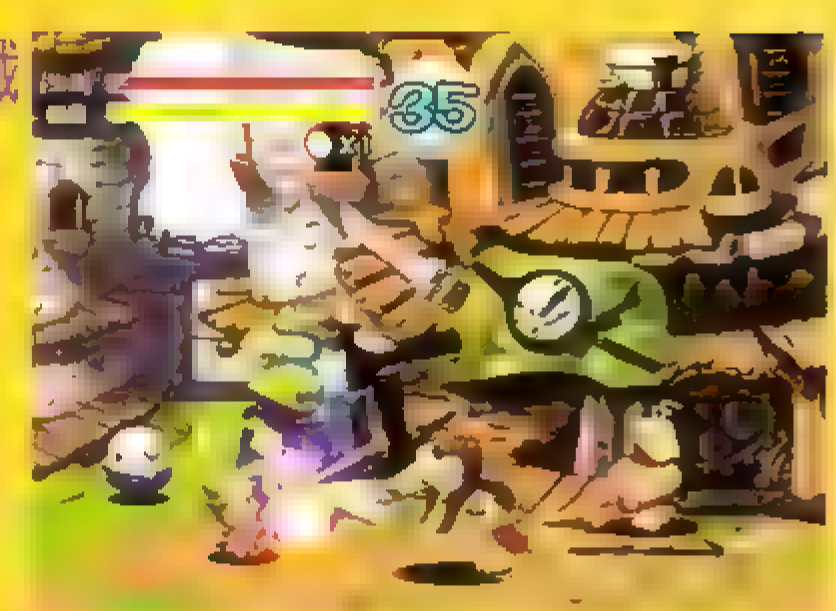
老賊鬼老鷹

在遙遠的神秘文明國度流傳一種遊戲，叫作「老鷹抓小雞」，遊戲中的老鷹指的便是老賊鬼。牠盤據「老賊鬼草原」已久，傳說是因為當年和雞蛋糕大神相鬥於此，最後就在草原上佔地為王。這次阻止雞蛋糕村「勇士特龍隊」繼續前進的任務牠是勢在必得，雖然多年胃病和懼高症仍然困擾著牠。

鴟梟傑克

身為大手大人直屬「五大魔王」之一，鴟梟傑克的攻擊力比起一般頭目還要強悍，冷靜的頭腦讓牠戰無不勝，牠的飛行速度之快，連貓頭鷹都差都快要看不到。本來沒想要出場的，但為了達成大手大人的命令，鴟梟傑克摩拳擦掌地等待獵物上門。

雙人同時進行遊戲



只要搭配簡單的手把，就可與你的親朋好友一起進行闖關遊戲，兩個人一起在「雞蛋糕啪啪走」的世界中一起手牽手冒險天涯，一起對抗在遊戲過程中遇到的種種難關，勇闖雞蛋糕的冒險國度。

跳脫目前市場遊戲類型

目前除了線上遊戲市場外，單機市場大多以大富翁類型或是RPG類型遊戲為主軸，「雞蛋糕啪啪走」跳脫目前遊戲市場的遊戲類型，改以清新可愛的闖關遊戲，企圖在這市場中撐起一片天。

創造肖像，賦予遊戲新生命

為了延續遊戲的生命，亞速資訊也將為雞蛋糕打造不同的新風貌，創造出遊戲主人翁-"雞蛋糕小嘩"的人物肖像，並且推出雞蛋糕一系列的周邊產品包含公仔、吊飾、年度月曆...等等，除此之外，也正著手計劃明年度開設一家以雞蛋糕肖像為主的複合式餐廳，讓雞蛋糕的肖像在不同的產品中亮相，藉此來滿足喜愛雞蛋糕的玩家們，並讓雞蛋糕的肖像成為一款優質品牌。

遊戲[illegible]介紹

[illegible] 目光的利器：遊戲人物的 [illegible]

[illegible] 目都有特殊的攻擊方式以及造型，如：老賊鬼老鷹 [illegible]

[illegible] 新的「全心體驗」，片頭與片尾也附上動態插畫與 [illegible] 片穿插交代劇情，相信會給各位玩家朋友與眾不同的新感覺。雞蛋糕小嘩準備開始爆走了，[illegible]準備好了沒？

遊戲[illegible]介紹

小雞。
單純善良又貪吃。
吃雞蛋糕，目前雞界吃雞蛋糕紀錄保持者，零點三秒。
被數不清的雞蛋糕埋起來。
隊擊、投擲攻擊。





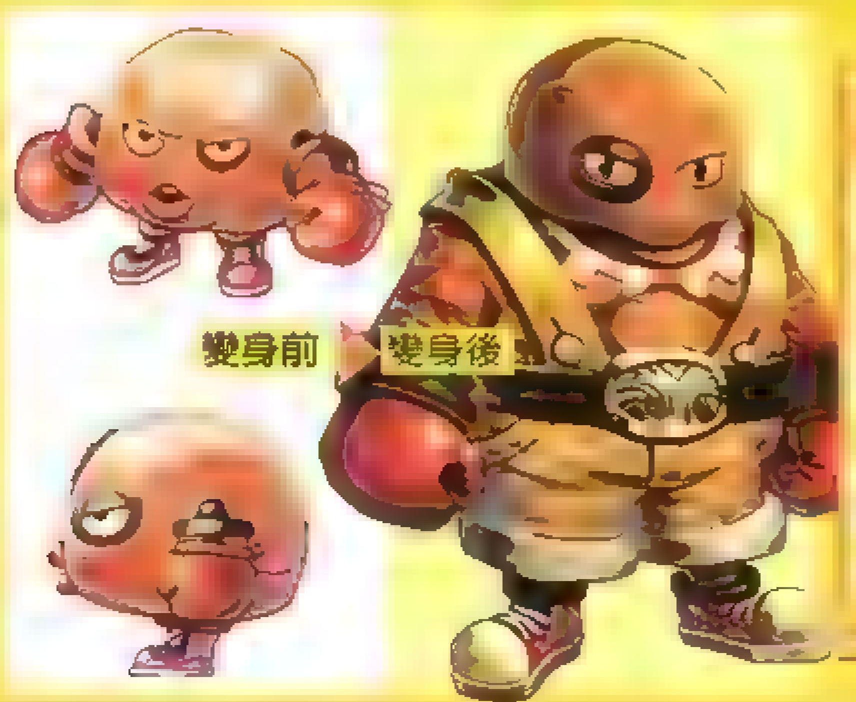




小雞
愛臭屁兼耍酷。
喜歡在不會下雪的村子裡滑雪橇。
變成萬雞迷的萬年村長。
隊擊、投擲攻擊

麻雀。
任性刁鑽愛冒險。
拿樹枝逗毛毛蟲還流了滿臉口水
成為史上第一隻飛越「飛高高火山」的麻雀。
小麻雀爪、噴水攻擊





饅頭。
好面子又倔強不服輸。
拳擊、看「饅頭拳王洛奇」的紀錄片。
立志要當饅頭界的下一位王國拳王。
饅頭拳、饅頭衝肩

BOSS



壞蛋螳螂老大

「糟糕森林」兩大勢力之[illegible]的壞蛋螳螂群老大，原本是王國衛鋒隊的一支小隊，後來叛變佔領森林，成為王國長年頭疼的重大通緝目標。和森林中的另一勢力之首—糟糕聖甲蟲老大是死對頭，雙方互毆九十九場，各勝[illegible]、一場平手，只是這個紀錄逐漸走向歷史[illegible]。



糟糕聖甲蟲老大

糟糕聖甲蟲群的老大，原先也是王國衛鋒隊的一支小隊，跟壞蛋螳螂老大一樣都是王國長年的重大通緝目標；森林內相當可怕，外邊的生物進來幾乎沒有能順利通過的，近年來改以收取保護費過路費安居於森林中，只是這樣的平衡即將被打破。



黃鼠狼麥考

大手大人直屬「五大魔王」之一，同時也是王國重大通緝要犯，數年前曾以拿手的爆竹大破王國監獄協助幾位危險份子成功逃獄而聲名大噪，此番接受大手大人的命令前來執行任務，是牠近年來首次露面。請注意！牠不是愛哭，只是感情太豐富了而已。



BOSS



跛腳鷹

惱駕燕燕，鎮流氓勢力的第二號家伙，只聽命於流氓老大—鴨霸，喜歡仗勢欺人，最厲害的特技就是丟擲酒瓶攻擊，既準又強勁，很少有人躲得過牠的攻擊，這回與火螞蟻兄弟們聯手擋在寶貝們的面前，是一道困難的關卡。



壁虎守衛長

由鎮長發起的「驚驚燕燕守衛隊」之隊長，其實牠本來是小鎮居民，因身懷絕技，加上熱心助人故被鎮長邀請擔任此一職位。單純的壁虎守衛長萬萬沒想到自己的一身武藝居然被有心人拿來利用，而且身陷一場糊塗風暴之中。



蚱蜢大隊長

國王派駐於小鎮的「駐鎮警備隊」隊長，並不插手管理小鎮的治安，主要負責王國東南部的安全工作。但是，誰也沒有料想到這個屬於王國資產的警備隊竟然悄悄地轉移了權力，擁有全王國武術格鬥冠軍頭銜的蚱蜢大隊長心裡似乎已經有了魔性標惡？！

[illegible]特色

遊戲主人翁在收集二十個雞蛋糕後可以進行變身，變身後，一般攻擊的招式會變多，且按下特殊鍵更可連續攻擊對手。在變身增加一般攻擊招式之後，繼續收集十個雞蛋糕，還能夠與夥伴施展合體技，不同的主角可以搭配出各種不同的合體技與敵方角色進行捉對廝殺。遊戲全部共有十二種合體技組合，每種合體技都能使出各自不同威力與效果的攻擊或是防禦技巧，玩家可以依照各個角色的特性或是喜好來選擇自己喜愛的組合，收集欣賞各種合體技，也是本遊戲的趣味之一。

角色變身後的連環技

小嗶變身連環技–絕技–無影鐵頭腳

酷畢變身連環技–絕技–[illegible]

[illegible]變身連環技–絕技–[illegible]

史皮變身連環技–絕技–火山噴射

角色合體技

合體技–小嗶–酷畢–旋轉小雞砰砰彈

合體技–小嗶–酷畢–無敵風火輪

合體技–史皮 酷畢–滑輪鐵頭噴射

角色輔助技

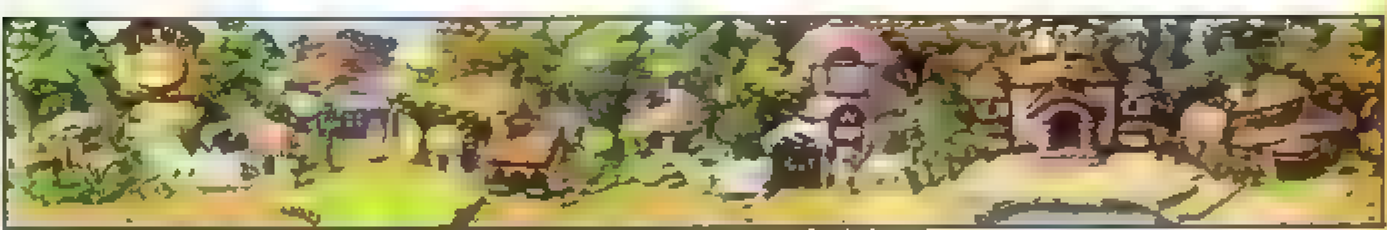
輔助技能–麻雀–小嗶–可增加血量–能量–等輔助合體

遊戲　介紹

遊戲關卡的設計，隨著劇情推演，玩家可以看到各種不同的地形地貌以及場所背景，包含淳和溫馨的雞蛋糕村、狂風呼嘯的老賊鬼草原、臥虎藏龍的壞蛋糟糕森林以及五花八門的鶯鶯燕燕小鎮等等…以下簡略介紹幾個主要場景

第一關　雞蛋糕村

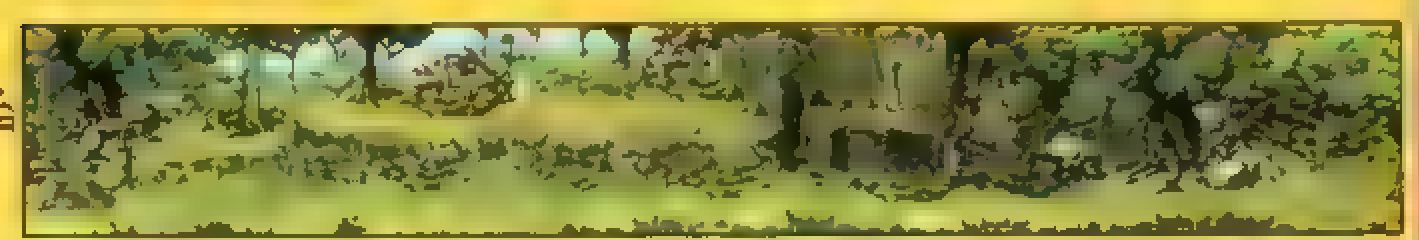
故事一開始的地方，也就是主人翁雞蛋糕小嗶的故鄉。雞蛋糕村是個與世無爭的小村子，中央廣場的雞蛋糕神廟是王國的信仰中心之一，每年都吸引許多遊客與信徒在祭祀期間過來祈福。





第三關　壞蛋糟糕森林

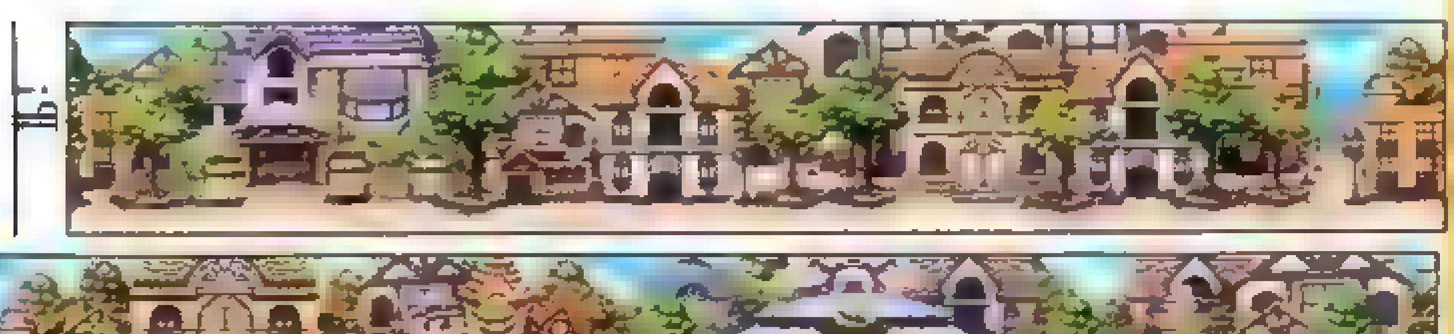
密林遮天的大森林，森林分為東、西兩半，一半住著壞蛋螳螂群，另一半則是糟糕聖甲蟲群的地盤，過去不管什麼生物進來這裡，多半都是躺著出去，這幾年兩大蟲群決定改變生存方式，只要付得出過路保護費就不會被扁成肉餅。可是，寶貝們有能力付過路費嗎？

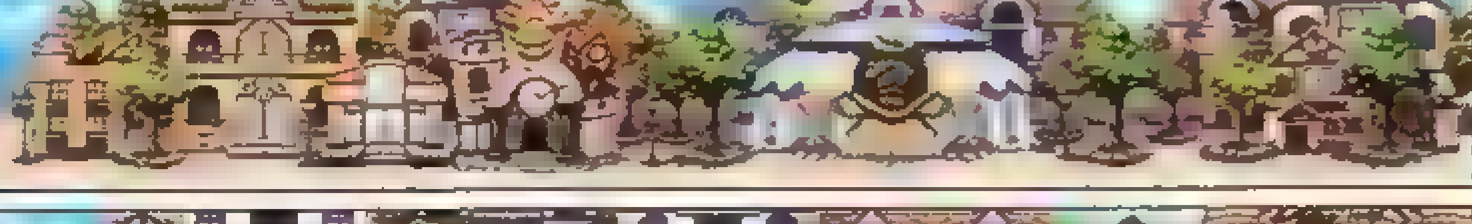




第七關　鎮長的豪門古宅

這裡為鎮長所居住的豪門古宅，從這裡的建築中可以表現出，這個小鎮長能住那麼大的房子肯定A了不少油水，可見鎮長與助紂為虐的部下背後財團的勢力讓人不容小覷，因為這個古宅裡有著一股神秘的力量…







BOSS



鴨霸・改

不愧是小鎮流氓老大，牠不會讓「勇士特攻隊」那麼簡單就通過的，跟糟糕聖甲蟲老大一樣，經過小手大人的秘密改裝，牠以更強勁的實力回到寶貝們面前，這回寶貝們碰上的可不是還會搞笑的鴨霸了，有沒有看過「爆裂鴨霸式輪盤」？



乳燕主嘴

鶯鶯燕燕小鎮的副鎮長，男性，本遊戲的最終頭目之一，相當紳士的燕尾服打扮卻遮掩不去牠單眼鏡片下的銳利目光，對鎮長唯命是從，統籌整個任務的執行，不僅人面廣、控制手腕更是一絕，除此之外，牠的必殺攻擊保證讓寶貝們吃足苦頭！



新鶯初啼

鶯鶯燕燕小鎮的鎮長，女性，本遊戲的最終頭目之一，華麗小禮服下隱藏著滿腔熱血，個性偏激固執，直接聽命於大手大人的指示，這次搶奪雞蛋糕村「聖物」的任務就是牠負責執行遙控的，最後的敵人當然擁有最強大的力量，「聖物」就在牠手上了，雞蛋糕村的寶貝們能順利完成任務嗎？！



伊蘇6 THE ARK OF NAPISHTIM ナピシュテムの匣 Ys

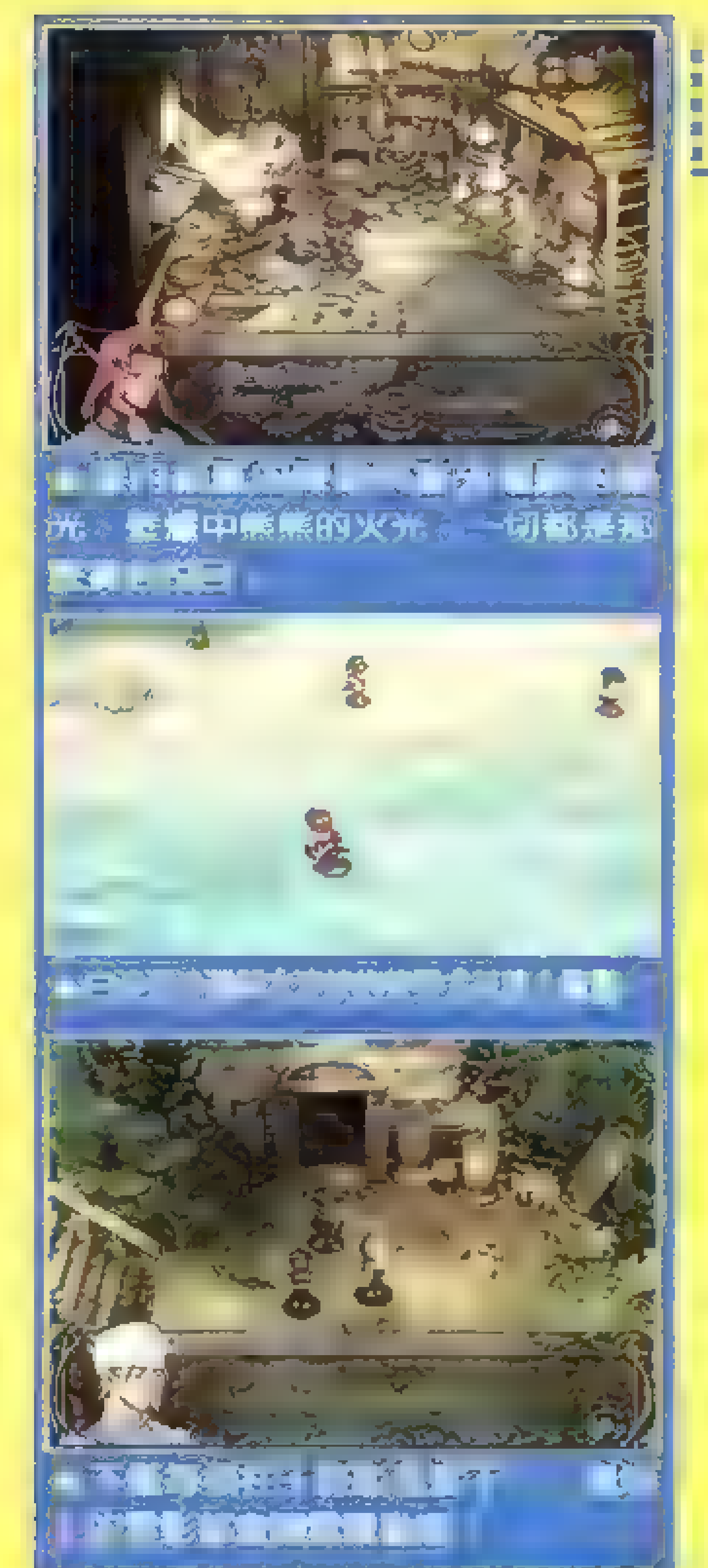
被稱為紅髮亞特魯，出生於艾雷西亞大陸西端的艾場各貝，一頭燃燒般的紅髮象徵著他那顆勇於追求夢想的心，一個熱情與誠實兼具的青年。本作裡，也與好友多奇一起旅行之時，乘海盜船前往位於大海盡頭的迦南大漩渦

與前作《伊蘇五》睽違了8年之後，紅髮亞特魯才再度與廣大的伊蘇迷們相見，這次的舞臺是在五代三年之後的故事，亞特魯也長成23歲的青年。本回的舞臺是迦南地亞特魯向艾倫西亞大陸西邊約1400公里處的天險「迦南大渦」。故事描述亞特魯在被大渦給吞入之後，到了迦南之地的海邊…在伊蘇1～5代中的舞臺艾倫西亞大陸西邊約1400公里的地方有著一個巨大的海渦「迦南大渦」從古早以前就不斷地吞噬想要往西方前進的船，是一個有如惡魔般的海域。海盜船托雷斯．馬利斯號的船長拉多克從女兒緹拉那邊聽到了關於紅髮冒險家的亞特魯的消息，因此為了要得到財寶所以和亞特魯成為夥伴前去冒險。正當迦南大渦近在眼前之時，托雷斯．馬利斯號突然遭受了羅門帝國的火砲攻擊，亞特魯也被甩到海中捲入了大渦之中。當亞特魯醒來之後已經是在孤島的海邊，面對的是覆蓋著森林和遍佈遺跡的島嶼，以及不可思議的居民們。消失在大海原彼端的有翼人以及遺跡中龐大的傳奇，環繞著大渦，亞特魯的冒險再次開始。

小酒館中會遇到吟遊詩人，感覺真是奇幻風的RPG呀。

卓越的畫面表現力 激起玩家冒險的因素

日本遊戲大廠的畫面素質一般都是很高的，還記得當初光用256色就能給能視覺上美麗「驚豔」的日式配色高超技巧吧！《伊蘇六》用了全3D的顯示場景，武器和人物都以3D畫成，且上彩效果（Rendering）不單在人物出現，更在背景畫面下大量應用，DirectX 8特效的應用更是夸多，光源、水面、漸變等都在遊戲中隨處可見，樹叢下的陽光，或是烈日下的光圈，大海水面一粒一粒地反射太陽光、深藍的海底見不了底、樹林中透下的絲絲和暖的陽光、浪花拍岸及人物行走其中濺起的水波紋，從塔頂眺望的深邃神秘森林，都為遊戲增色不少，遊戲中到處充滿著自然美麗的自然景色，可以說是冒險者旅途上寶貴的優美場所。遊戲的動畫也是《伊蘇六》的強項，明快激昂的動畫勢必會激起玩家重拾披起戰袍投身奇幻國度冒險的慾望。遊戲只要求DirectX 8.0，沒有多用歐美遊戲慣用的3D特效，一方面減輕了玩家顯示卡的負擔，更為遊戲帶來頗強的日式遊戲定調。然而更難能可貴的是在沒有新式特效的輔助下，畫質發揮也是淋漓盡致。人物風格上用了華麗和大頭短身的反差，而大畫面下則用了卡通化的短身人物。戰鬥上，由於《伊蘇》是ARPG遊戲，用了邊走邊打的風格，一般來說沒有像《太空戰士》系列的華麗戰鬥畫面，反而是爽快流暢的手感給了清晰的感覺。一刀一劍也只是加了簡單的揮劍和打擊效果，如人光和揮劍殘影，往後的如火劍等也只是加了輕微的元素特效。



光、壁爐中熊熊的火光，一切都是那……

奧露哈

3D圖像與2D貼圖 近乎完美的結合

3D畫面的表現力較2D明顯優異這點應該是無庸置疑的，但是3D環境+2D人物的《伊蘇六》卻能比全3D的各種角色扮演顯得更加立體，仔細研究其實這代大量運用了地形的高低起伏讓亞特魯不時跳上跳下，來表現或強調地形的立體感與高度的落差感，特別是繪畫上以2D表現3D透視法的大量運用，更是很技巧地彌補了2D人物與視角不能自由旋轉或拉近拉遠的缺憾，尤其是城鎮設施與畫面旁子都有明顯高低之別，讓玩者不會因視角被擋到而有死角的存在，亞特魯移動時會隨方向鍵上方向的不同，而[illegible]，加上人物與怪物地上的影子，這都是讓遊戲更顯立體的一些小細節。由於是到了一個嶄新的大陸，Falcom這次對怪物的設計也顯然著墨甚多，各式千奇百怪造型又不失可愛的怪物會從地面、地底、空中或陸或攢或丟炸彈、飛鏢等各式攻擊方式來傷害亞特魯，甚至怪物也會施力技跟特殊技（如：搶奪主角金錢）等，遊戲中的NPC有時也會跟亞特魯「嗆聲」要求決鬥喔！這也讓冒險與戰鬥歷程較前代豐富許多



▶運用了電影鏡頭的手法，森特……



▶透視法的大量運用，強化……

陸海空頭目戰 炫目的令人震撼

六代中有大大小小共12隻頭目，可說是穿插在多達8章劇情中的12段高潮，也是玩者練功升級的最大動力，頭目幾乎都是大隻佬，有巨獸、大鳥、青蛙等各式造型，戰鬥場景則包含了空中、陸地與水中。頭目出場時搭配震耳欲聾的腳步或震翅聲各個氣勢非凡，拔山倒樹而來配合手把的力回振令人震懾。頭目通常各有二種以上的攻擊模式，玩者不僅手眼協調度要高，反應要快，角色與武器等級也要練到一定的水準才可能過關。當玩者的角色或劍等級不夠時，即使技巧再高，給予頭目的傷害值可是零喔！當然您幾次被欺負後也可狂練等級反欺負頭目回去，或是選擇以接近的實力跟頭目來一場男子漢的對決，有相當的自由度，但也巧妙地限制玩者至少在面對頭目前要有升個幾級才能去的心理準備。當然這代頭目難度還是變態級的，不過是循序漸進地愈來愈變態，而且技巧稍差的玩家大多能靠等級與道具彌補反應上的不足。



會飛的Boss－貪婪之獸餘普拉斯，有著空中優勢可不能輕敵。



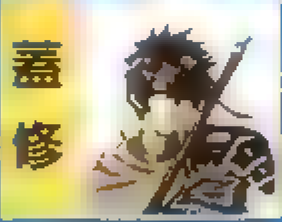
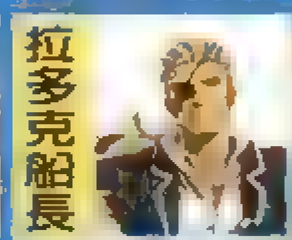
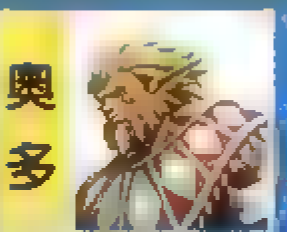
除了Boss戰迷宮半路殺出的NPC也是場硬戰。



伊莎

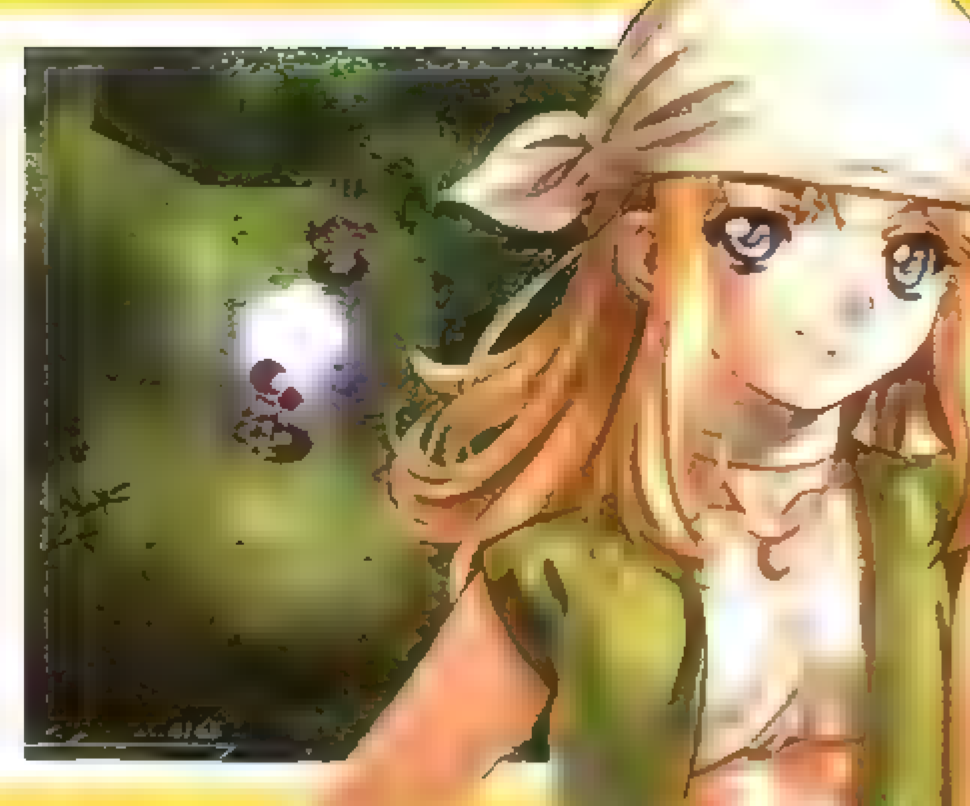
[illegible]

登場人物介紹

 多奇	 蓋修	 拉多克船長	 拉瓦	 奧多
亞特魯在達姆之塔認識的至交，以前是一個盜賊，現在變成一個四處冒險的流浪者。可能由於為人重情重義的緣故，他常常糊里糊塗的被連累。與亞特魯一樣，一起乘上海盜船去冒險。	一個手握巨斧的年輕傭兵，高傲自大是他最明顯的特徵。亞特魯在冒險期間好幾次遇見他，但每次都被他警告別多管閒事。	蒂拉的生父，海盜船『多雷斯·馬裡斯』的船長。他曾經橫跨二大洋，有著極其豐富的航海經驗。他打算搶在支配艾塢洛貝南部的羅門帝國艦隊之前，前往被稱為禁忌之海域的迦南大旋渦。	亞特魯在達姆之塔裡認識的老人，也是塞爾塞塔出身的學者。為了解開大旋渦之謎來到迦南諸島。性格好動，是一個為了滿足自己的好奇心而不顧生命危險的老人。	奧露哈的伯父，列達族的族長。身材魁梧，長有獅子般的鬃毛的他是一個力大無比的戰士。向來對艾雷西亞人心存厭惡感，開始的時候，對漂流至島上的亞特魯態度也很冷漠。



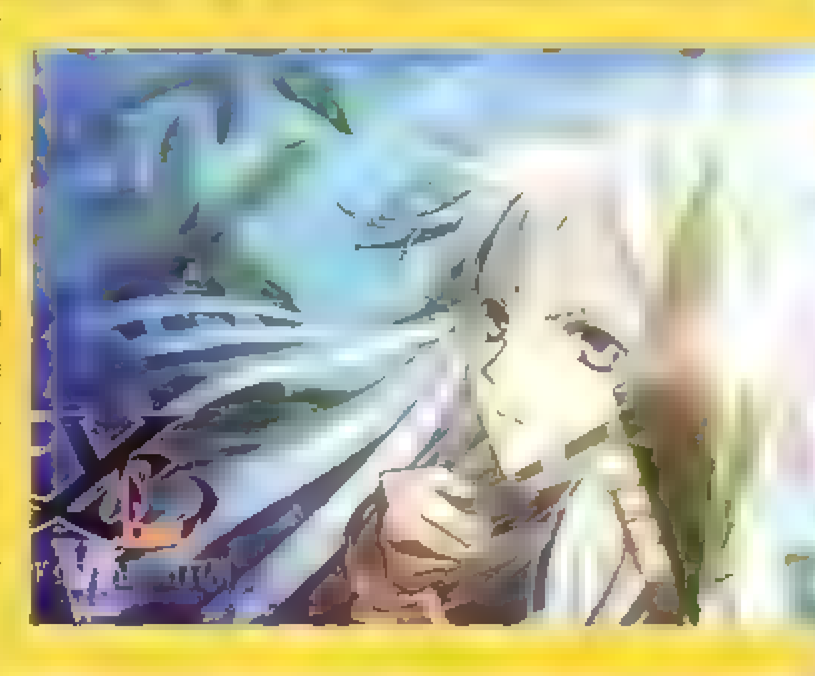
正欣賞絕美遺跡時，Boss拔山倒樹而來。



特定怪物的特殊攻擊會讓亞特魯中毒或暈眩。

多音軌應景音樂 渲染奇幻氛圍

角色扮演大作往往會在音樂音效上多所著墨，《伊蘇六》當然也不例外，先是極多音樂音軌，每每在不同的場景，如：部落、市鎮，或是森林平原，就會有獨立的音源效果，音樂品質相當於CD音軌，時而絲竹悠揚，時而慷慨激昂，時而輕快活潑，時而憂傷沈重。用樂器合成的風格，管樂的應用是最多的，簫和笛的比較常見，合成了其他的效果音，聽上來既悠閒又輕鬆，應用多在平常的市鎮上，戰鬥不用說也是沉重又緊張，比較狂野，多用了鼓和電腦合成效果聲。而《伊蘇六》做得最出色的是多變的音樂，音軌在不同的場景和氣氛下交替得十分流暢，以RPG來說能把音樂寄於劇情之上是上上的作法。令玩家在遊戲中更為投入之餘更是把感染力大大的提高了。音效上，繼承了遊戲器遊戲的風格，砍、跳各不同聲調的效果音，增添了遊戲的色彩；戰鬥中，遊戲因為以明快的風格製作，打鬥中放棄了龐大的音效配襯，而是用清脆的刀劍打擊聲和揮刀斬劍聲，來點出了打鬥的快感。



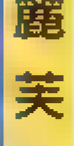
蒂拉

烏魯



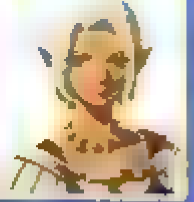
奧多的兒子。三年前，患上了艾雷西亞人帶進來的地方病，之後被拉瓦所救，因此非常敬慕老人而成為他的弟子。好奇心很強，總想有一天能到艾雷西亞大陸走走。

麗芙



港口城鎮利摩奇的「艾玫拉司工房」女主人。她是列達族和艾雷西亞人所生的混血兒，耳朵比常人略長。精通艾玫拉司銀的加工技術，輔助說明亞特魯強化武器。

巴司拉姆



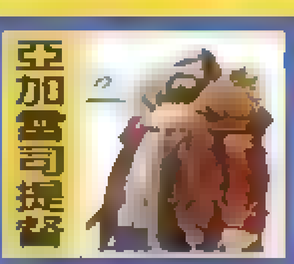
阿弗羅加的北部沿岸城市阿爾達格出身的商人。10年前漂流到迦南諸島，之後就以利摩奇為立足點，四處招攬漂流到島上的人，一起盡心竭力建設該城市。雖然也是一個很勢利的商人，但心地不壞。

亞加雷司提督



羅門艦隊的司令，貴族出身的軍人，也是一個野心家，時常妄想自己成為元老院的成員。也被副官艾倫斯特挑唆，率領艦隊駛向迦南諸島。

艾倫斯特



亞加雷司的副官，羅門帝國艦隊的年輕軍官。個性沉著冷靜，擁有卓越的指揮能力。他指揮艦隊包圍亞特魯乘坐的海盜船「多雷斯．馬裡斯」，並追趕他們至迦南大漩渦。

幽 吉莎 賽拉







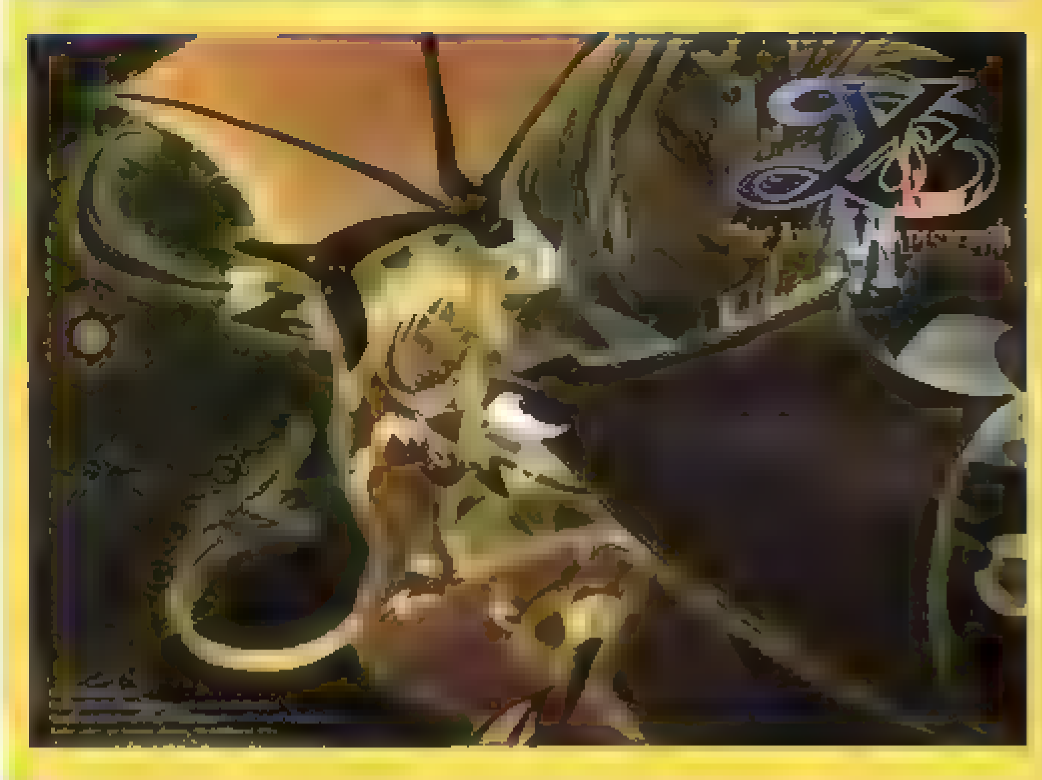
出現在迦南諸島各地，做盡各樣壞事的妖精。她們的言行像淘氣孩子那樣，而且經常妨礙亞特魯，但卻無法讓人憎恨她們。難道她們是受到某人的意志支配而變成這樣的…？

標題的典故

FAlcom將《伊蘇六》命名為「納比斯汀的方舟」，這個標題來源於一個與方舟有關的美索不達米亞神話，而FAlcom的製作人員也從這個神話中得到了靈感，遊戲故事中的很多元素都是取材於這個神話，因此《伊蘇六》的劇情也像以往一樣極具神話氣息。需要註明的一點是遊戲的方舟所蘊涵意義比較深刻，而且不是單單的一個機器那麼簡單，雅露瑪創造的納比斯汀的方舟既能長久地保護大地和人類，也可以在一瞬間將文明和生命毀於大海之下，可見方舟的好與壞也取決於人類的意志正與邪，災難的發生有時候也因為人類和自然之間失去了平衡而引起的。遊戲以方舟為例子說明哲學中「事物的雙面性」和「意志反作用於物質」，我們在遊戲之餘也不妨從哲學或社會常識的角度去欣賞這個遊戲。



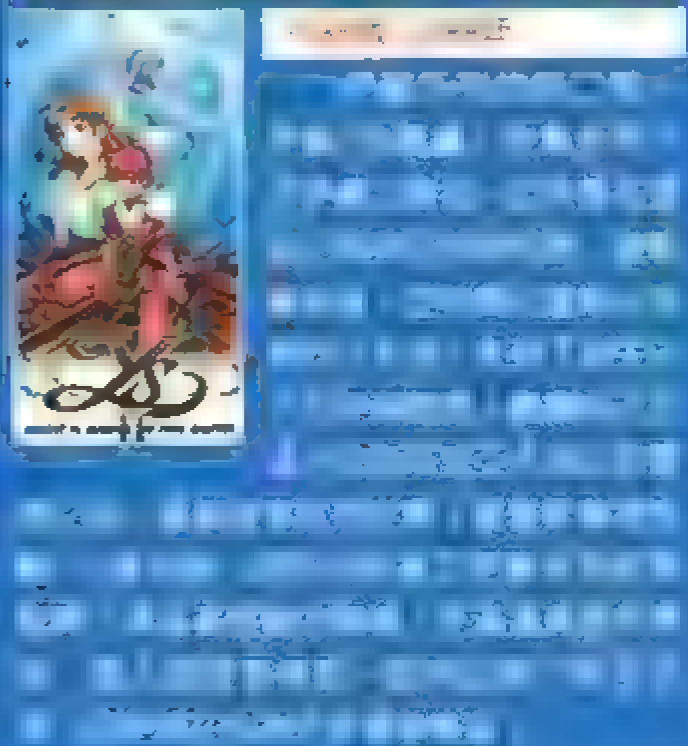






伊蘇系列作介紹







武器操作的大改變 為遊戲注入了新生命

相對於之前PC版伊蘇前作《永遠的伊蘇二》，這一代《伊蘇六》的戰鬥系統作了相當大幅度的改變，不再是傳統的撞人攻擊，而是正常的揮劍攻擊，並可搭配跳躍做出跳躍攻擊、向下刺擊甚至迴旋斬等變化。武器方面，亞特魯的武器主要是三把屬性不同的艾玫拉司劍。可以利用艾玫拉司劍的長處發揮刺擊、迴旋斬、斬擊等效果，而且三把劍都附有自己特殊的劍技和劍魔法，玩者可根據敵人的屬性對風、雷、火三種武器屬性的相生相剋來做更換，更換得宜的話將會是取勝的關鍵。對於各種不同的怪物也各有獨特的破解方法。而武器的升級方面，則需透過打怪會掉的水晶作為鍛劍的媒介，這也巧妙地去強迫玩家過關前要先練好基本功。

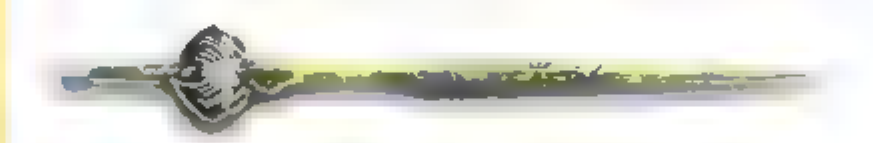




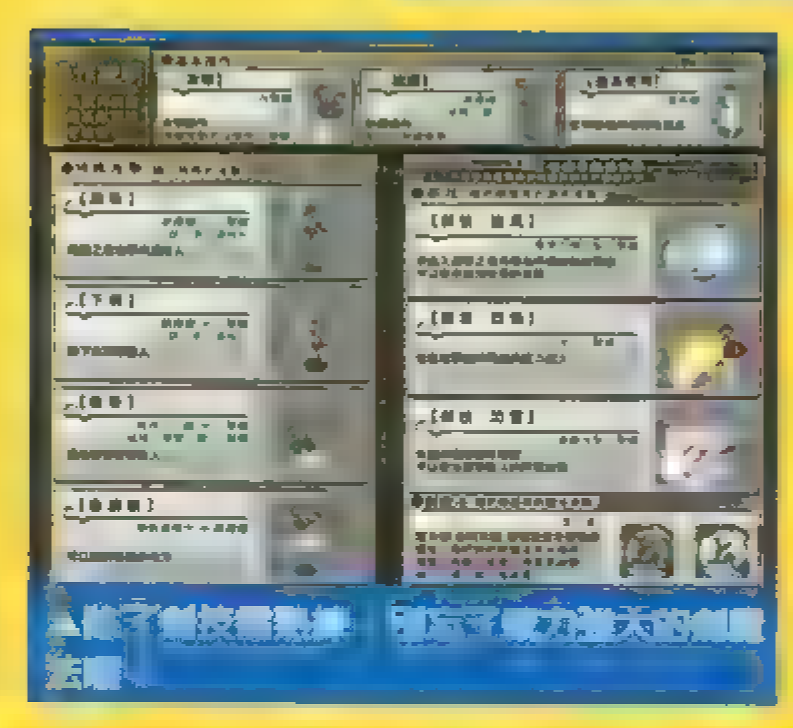
火屬性艾玫拉司劍：可以使用劈裂前方敵人的火焰劍，劍等級愈高，傷害範圍愈廣。



風屬性艾玫拉司劍：可以在身邊產生大漩渦攻擊敵人，劍等級愈高，攻擊範圍與傷害也愈大。



雷屬性艾玫拉司劍：可以使用連續衝刺式閃電向前貫穿敵人，劍等級愈高，時間愈久、傷害愈大。



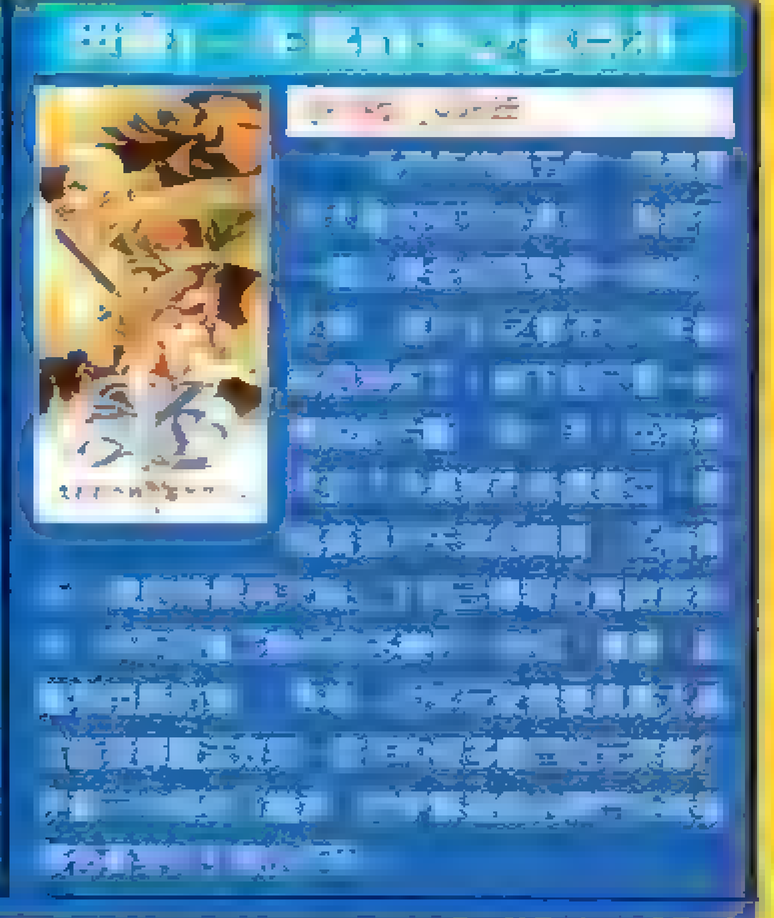


日本第一 值得期待

在《伊蘇》既有的成功架構下一方面去蕪存菁，一方面加入新的劇情、成像技術、遊戲元素與新系統，Falcom慢工出細活「8年磨一劍」而成的《伊蘇六》無疑地又把動作角色扮演遊戲推向另一個高峰，難怪榮登日本年度最暢銷PC遊戲的寶座而取得《伊蘇六》台灣代理權的英特衛公司來以嚴謹的中文化製作、高素質的中文化產品，得到台灣玩家的肯定、讚賞，這次為了讓玩家更是忠於原味地體現《伊蘇六》「優雅」「感動」的效果，更是嚴謹地進行翻譯與校對工作，相信《伊蘇六》繁體中文化的品質是值得期待的，尤其還將比照日本初回特典推出含伊蘇動畫、音樂CD、月曆等內容物的精裝特典版，伊蘇迷更是不可錯過。

伊蘇IV－太陽之假面









▲不僅浪花與水波紋令人驚豔，水裡五彩繽紛的熱帶魚也令人看到咋舌。

SPECIAL FEATURE

Immortal Cities

Children of the Nile

不朽之城 尼羅河之子

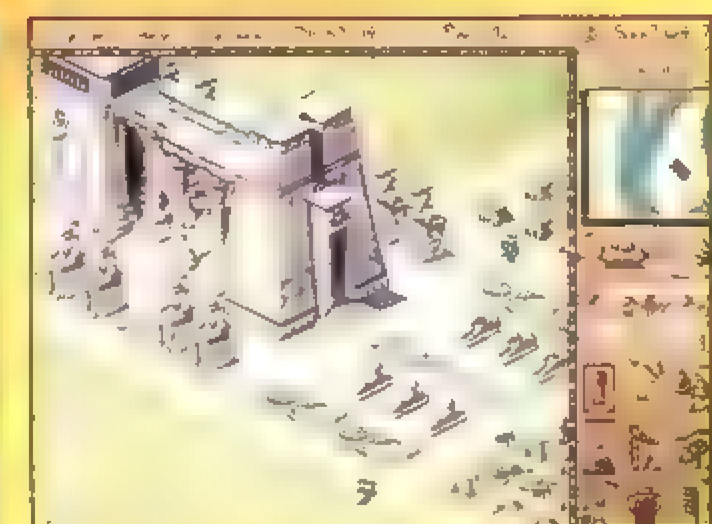
預定上市 2004年11月

即時戰略策略遊戲，如《文明帝國》(Civilization)、《法老王》(Pharaoh)，在這類遊戲中，玩家的重心並不在戰鬥征服對手，而是要花費所有心思修建一個成功、繁榮的城市或國度，老牌公司Sierra Studios在此類遊戲中可謂是獨樹一幟。

然而新生代遊戲製作公司Tilted Mill Entertainment伺機而動，其即將上市的作品《Immortal Cities: Children of the Nile》(暫譯：《不朽之城：尼羅河之子》，以下簡稱《尼羅河之子》)，不但以全新的畫面使此類遊戲同樣邁入3D殿堂，同時更以全新遊戲方式賦予經營策略類遊戲以嶄新的生命。



文明帝國III遊戲畫面



法老王遊戲畫面

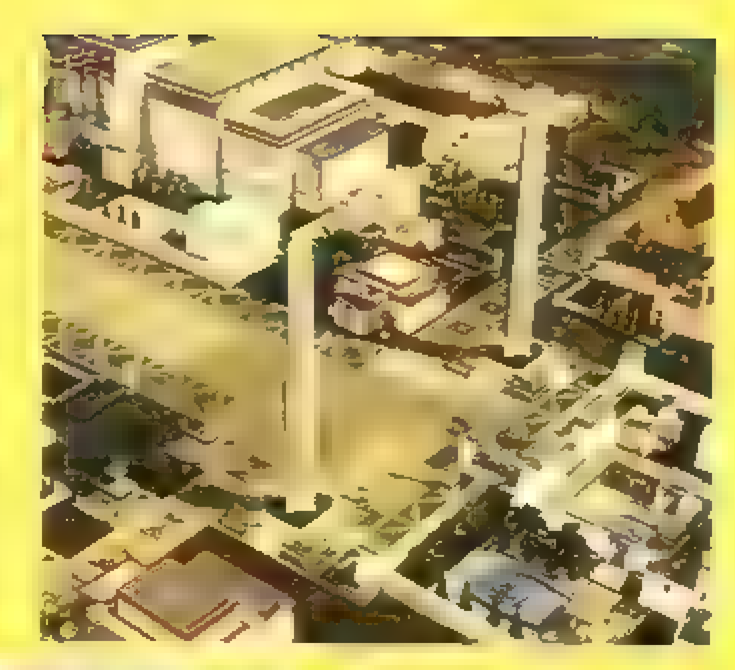




宙斯遊戲畫面



古埃及社會3D重現



《尼羅河之子》是一款以古埃及為遊戲背景的經營策略遊戲，全3D的方式來詮釋整個遊戲內容，這在同類歷史經營策略遊戲中尚屬首次。不過玩家若是簡單以為該作不過是《法老王》的3D升級版可就大錯特錯了。

傳統經營策略遊戲注重的是修建政策的效率性，《尼羅河之子》正好反其道而行，玩家所有的時間都會花費在滿足市民的需求及福祉上，也就是說市民才是玩家唯一的資源。遊戲關注的焦點從傳統抽象的整體城市體系轉為以人為本的家庭生活。在整個遊戲中，個人、家庭才是遊戲的重心所在，而一個個家庭又會組成一個文化、社會及城市。打個比方來說，《尼羅河之子》更像是一個《模擬市民》(The Sims)及《文明帝國》的混合體。

以"人"為遊戲的基本概念

作為法老王的玩家，任務就是要使這些市民的需求得到滿足。子民的快樂指數增加，玩家的聲望值亦將得以提升，此點對於推動王朝向前發展至關重要。如此一來，家庭(Household)便成了《尼羅河之子》中的基本概念，也是遊戲中最基本的單位。

在新作的每一所住宅中，都包含有一男、一女及一個或數個小孩，所有的人物均有姓名、職業及住址，玩家在遊戲中可隨時查詢到相關資訊。在遊戲裡，男人多會外出工作，而女人及小孩同樣會適當幫助維持家計。無專業特長的女人及小孩多會在田間勞作，充當農民的角色。且與真實生活一樣，小孩會嬉戲玩耍、女人在休息時則會去購物以保障家庭生活所需等。



現在商人後面的就是法老王……



隨著玩家的努力，城邦會逐漸繁榮起來

各式各樣的職業

《尼羅河之子》的職業不下卅餘種，可謂包羅萬象，由奴隸到王公，涵蓋整個古埃及社會。遊戲中具體的工種有：奴僕(Servant)、陶匠(Potter)、書吏(Scribe)、紙匠(Papyrus Maker)、農夫(Farmer)、藝人(Entertainer)、織工(Weaver)、製磚匠(Brick Maker)、砌磚匠(Bricklayer)、化妝師(Cosmetician)、武器製造匠(Weapon Smith)、遊民(Vagrant)、麵包師(Baker)…等。







模擬埃及市民

與傳統的經營策略遊戲一樣，若要居民搬入到你所建造的城市中，玩家必須首先為其修建住宅。遊戲中一旦玩家修建了新的住宅或是有人搬出而使某一住宅空了下來，某個家庭便有可能搬入。搬入的家庭無需聽候玩家指令，便可自動為自己的生計奔波起來。市民會自己外出根據周邊環境選擇適當的工作。也就是說，玩家在遊戲中需要的不是為每個市民安排工作，而是要提供一定的工作環境來供市民自己來選擇。

遊戲中市民的地位及工種可謂是多種多樣，且一般來說，根據古埃及的習俗，一旦男人的工作確定，家庭中所有其他的成員，都會產生所謂的"幫工"作用。如藝人的妻子及小孩亦同為藝人，多會與男主人一道工作或是做一些輔助工作。



上……的是藝人家庭，一家三口的工作狀況

遊戲中的每一工種均有其各自的生活軌跡。以藝人為例，這個職業在遊戲中屬於自由職業，中層社會地位，以提供他人娛樂來維持生計。不景氣時，藝人只能在街頭賣藝，幾乎與乞丐無異。藝人的主要生活所得，來自於各種慶典時為王公貴族們的表演。男性藝人可以表演雜耍、摔角；女性藝人則可以表演樂器、歌舞；而兒童則同樣可以表演雜耍。不過女性藝人還要花費一定時間在購物上。

各式職業／建築物介紹

造船匠



造船匠在造船廠製造運輸用船隻、遠洋軍事船艦、私人遊艇等。透過與他國的貿易，輸入筆直且又堅硬的西洋衫來製作船隻。屬於中產階級的成員，有別於生產階層的農夫，且移居至中產階級的生活圈。其妻會採購家庭所需的日常用品。

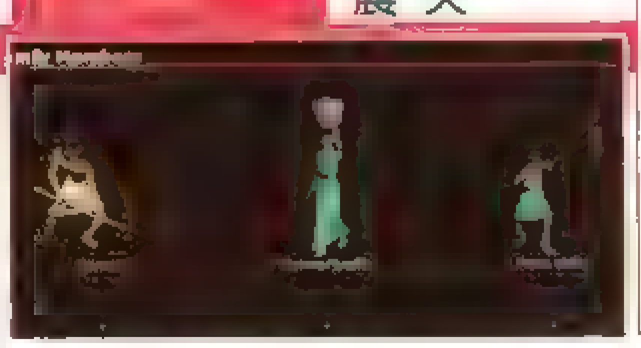
製席匠





埃及人都需要用草席來裝潢家中的地板、窗戶以及大門，在商品中算是最普通的用品了。借由從紙匠那取得的蘆葦桿，以及丈夫、小孩在河岸邊割取平直的燈心草來製作草席。也負責採購家庭所需的日常用品。當購物的時間花費越短，越能完成更多張的草席。

農夫





富饒的尼羅河平原造就了埃及的財富。雖然貴族擁有農夫所生產的一切，不過他們還是允許農家拿取所需的日常物資。將農舍建造在平原上，並給與合適的日常用品與服務，以便他們更能盡心於農事生產上。

珠寶匠



珠寶是昂貴的奢侈品，其價格取決於工匠所使用的材料。彩釉陶器，是借由小孩以及僕人收集的石英砂所製成。黃金、翠玉、綠松石，必須借由開採礦石以及政府的進口和貿易的交換才能獲取。而珠寶必須借由這些材料來製成，其價值就更加的珍貴了。

尼羅河之子的謀略

多加規劃建築物的順序



為滿足市民所需，玩家必須得學會適時決定該修建哪一種的建築。一般來說，市民的需求是有一定先後順序的。先是食物、物品，接下來才是教育、醫療、宗教，最後才是娛樂及奢侈品。

舉例來說，玩家首先得確定已擁有足夠的農場來滿足城市糧食的需要，然後可再考慮引入貴族家庭來管理這些農場。貴族通常需要奢侈品及娛樂享受，玩家就還得修建一些奢侈品商店及可供藝人表演的豪宅。同時，滿足市民的日常生活所需的各種日常用品商店，如陶器店、家具等也必須考慮修建。為僧侶修建住所，其可於寺廟、醫院及學校供職；為監工修建住所，其作用於監督建築工程及其他動用大量人力的政府或高階工程；再為保護城市安全的軍隊修建建築等等。所修建的城市中，經濟以及社會網一定得保持平衡，否則城市便不可能高度繁榮及持續發展。



遊戲中各種建築的修建，是一點點逐漸修築起來的



城市還沒完全修建就忙著建金字塔，那只會是天[illegible]堂

大型賣場、精品專賣店…缺一不可



在田間收割稻米的農夫，糧食在遊戲中的地位無可替代

食物可以說是《尼羅河之子》所有商業活動的中心，市民需要食物來生存，如果得不到，市民便會造反或逃出該城。因此，為保證你的市民都有飯吃，玩家就必須得修建麵包店，而若想修建麵包店，又必須得有磚瓦，要想有磚瓦就得有製磚匠及運磚者。遊戲中的關係就像這樣環環相扣，缺一不可，無異於真實世界。物品在遊戲中是如此重要，那到底是如何操作的、又是如何交到市民手中的呢？

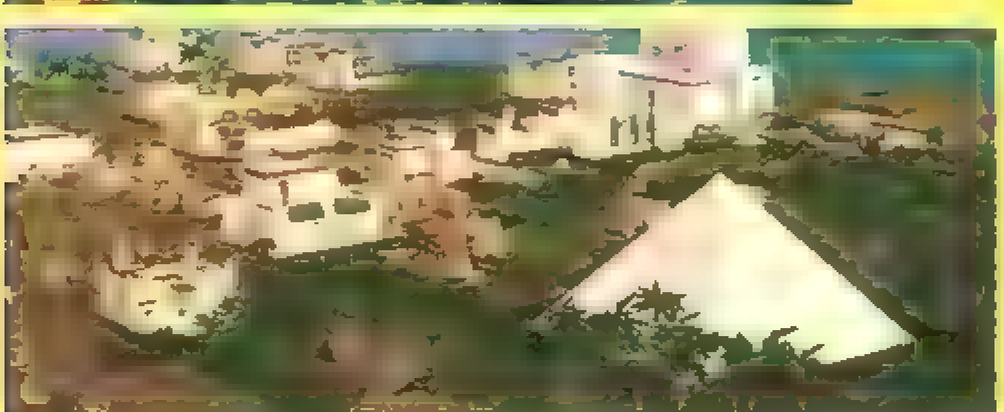
遊戲中所有的物品都會在商店內銷售。遊戲中有著各式各樣的商店，有銷售所有物品的大型商店，也有銷售不同種類商品的專門店。一般來說，男性及兒童多在田間勞作，而女人則負責購物持家的責任。倘若周邊沒有所需的商店，女人們會不辭辛苦，自動尋找離家最近的相同商店。玩家無需為其指定路線，公路有時並非必須，她們會尋找捷徑。不過玩家最好還是為每一區域修建所有的生活必需品商店，否則女人總是跑遠路，家人便會挨餓，以致減低其滿意度，對城市發展極為不利。另外，商家同樣也會外出購物解決溫飽及日常所需，以物易物的情況在遊戲中是允許的，比如以陶器換食品等等。



負責持家的女人正在逛工藝店



紀念碑的修建有助於提升法老王的聲望



完整的食物鏈架構

遊戲裡所有工人的薪資都是以麵包來支付，在支付完工資後所剩下的食物，最後都會落入玩家的口袋，玩家可用其改善自己的宮殿或是再修建新的建築，也就是說作為法老王的玩家可以得到最終的一切。因此，在遊戲過程中要想方設法得到更多的食物，也就是得修建更多的農場，但這也意味你會需要更多的貴族，來監工管理這些農場。而像前文中所提到的，要滿足這些貴族的需要，又得修建一批奢侈娛樂設施，以此類推，周而復始，玩家的帝國才能不斷擴大。

玩家在遊戲中要謹時謹記王位之主市民所需，記住，你在《尼羅河之子》中，權力和聲望是不可能用金錢來取得的，必須靠滿足市民的需求，一點一滴的來賺取。



修建金字塔的勞工，正拉著一塊大石運向工地



法老王的住處，多半是在宮殿 想要不朽就得一點一點

聲望是成功的象徵

法老王的作風：尊貴或是權勢

作為法老王的玩家，在遊戲中最應該關注的地方便莫過於聲望了！只有有聲望的國家，子民才會萬眾一心，國家才會繁榮富強。

依照古埃及風俗，法老王需在生前為自己修建大型墳墓，若條件許可，往往還要修造大批的金字塔，以供身後居住。墳墓、皇宮等其他大型建築項目的修建及修繕，均有助於提高玩家在臣民中的聲望。聲望不僅有助於鼓舞士氣、消除子民不滿情緒，且更可允許玩家雇用更多的官吏，對城市的發展極為有利。紀念碑修得越多、墳墓修得越大，越會使玩家變得不朽。在這種歷史環境下，玩家就得順應潮流，有哪個法老王會因為體量子民的傷亡而忽略自己身後的享受呢？別猶豫了，趁著自己的有生之年，還是多修幾座金字塔方為正途。憐憫可不是君王的作風！

超首選 不朽之城 尼羅河之子

爪八書吏，多加雇用

若想使城市壯大，玩家一定得需要夠多的貴族來幫助你打理各種事務。不過，這些貴族不但富有，且相當貪心，往往會想盡辦法從玩家手中偷取財富。這時，玩家就需要雇用一些書吏來堪察實情、收取應有的稅收。書吏一職相當與同類遊戲中的課稅官，但又不完全相同。


軍隊是保障城市安全的有力武器

遊戲中會提供給玩家至少一個受過高等教育的官僚。有了他，玩家便可修建一個可供祭師居住的住所，以便使其擔當祭師的角色。之後便可修建學校，使那些貴族子弟得到良好教育，而畢業後的學生便可擔當祭師及書吏等高職。祭師在遊戲中是非常尊崇及有用的職業，既可教書任教，又可治病救人，還可以擔當與神祇溝通的重任。當玩家在擴張領土、戰爭及修建紀念碑時都會取得一定的聲望值。聲望值越高，便需要越多的高學歷官吏來為政府工作及服務市民，也只有這樣，城市才能不斷壯大，玩家亦能賺取更多的財富。因此，玩家在不斷擴張土地的同時，絕不能忽視教育的重要性。


允許臣民參加集會慶典，有助提高聲望值

聲望值端賴高等教育

在《尼羅河之子》中，書吏扮演多種輔助政府工作的重要角色。如課收關稅、修建學校等。學校的修建在遊戲中相當重要，不但可大量提升玩家的聲望值，同時亦會大量提升接受高等教育的人數，這其中的一批人還會成為尖端工匠，生產出珠寶、家具、噴泉、聖殿等一般人無法製造而在遊戲中卻至關重要的東西。基於眾多角色可同時身兼數職，遊戲還特別設立了一個恕容選單，玩家可為其改變工作。如令原本正在教課的祭師去主持祭祀等。

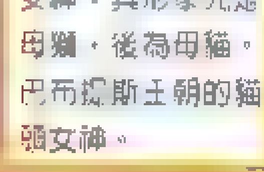

高等教育使人民成為書吏、監工或祭師

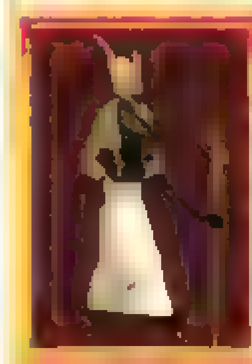
古老埃及的神祇

為尊重史實，《尼羅河之子》同樣引入神祇的概念，只不過為免繁複，僅引入十四個最具代表性的神祇，其中包括眾神之神普塔（Ptah）、月神透特（Thoth）、亡靈接引神安努比斯（Anubis）等。遊戲中的臣民可在特殊節日至專門的神殿、寺廟或是教堂對其進行禮拜。雖然遊戲中的神祇並不會真的發神威，但倘若玩家對臣民所崇敬的某一神靈照顧不周的話，會引起民眾的不滿；反之，則可聚集民心，提升聲望值。


寺廟在古埃及中，有著不可取代的地位

埃及神祇簡介

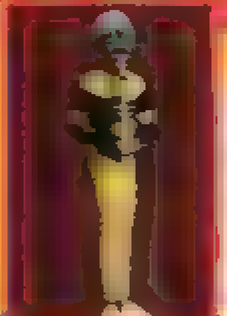


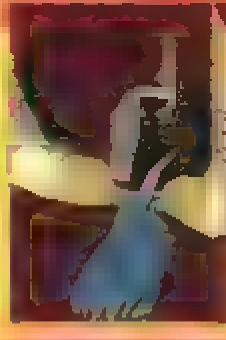

[illegible]
愛與歡樂的女神，是古埃及所有女神中最美麗的，相當於希臘的維納斯


[illegible]
埃及宗教中的一位女神，其形象先是母獅，後為母貓。巴布提斯王朝的貓頭女神。

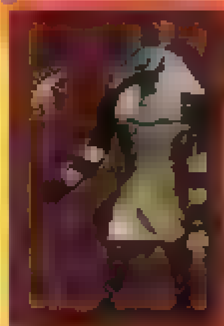

[illegible]
古埃及宗教裡的太陽神，是創造宇宙萬物、諸神之神。

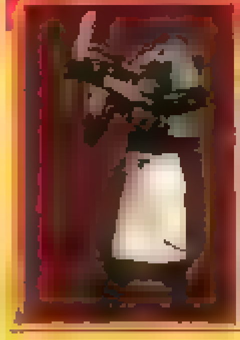

[illegible]
鱷魚神，是創造出尼羅河及其周邊富饒土地的神祇。


卜塔
是手工藝人尤其是雕塑家的守護神，相當於希臘的鍛冶之神赫菲斯托斯，即神聖的鐵匠。


瑪亞特
在古埃及宗教中，代表真理、正義及宇宙秩序的女神。是太陽神瑞的女兒。


安努比斯
外型幻化成胡狼的死神，也是墓地的守護神。


[illegible]
上埃及第十一區的佑護神，在於壓抑沙漠與外國力量以保護埃及。


透特
神祇的書記，埃及的月神以及計算、學問與寫作之神。


哈比
尼羅河的化身。由於埃及人是如此地依賴尼羅河，多神信仰的埃及人便創造出此神。

遊戲以外的真實世界

全新3D畫面遊戲

《尼羅河之子》所要呈現給玩家的並非僅限於遊戲的樂趣，設計公司更有意將其打造成一個「真實」的世界，讓玩家真正體驗一次古埃及之旅。

遊戲的視覺方面，《尼羅河之子》將傳統的經營遊戲所使用的2D表現手法，轉化為完全3D的畫面，這無異於經營策略遊戲的革命。遊戲使用的是經修改過的《Empire Earth》引擎，與原引擎相比，遊戲已經可以任一角度隨意旋轉及縮放畫面，玩家既可以鎖定某一市民的行蹤，觀察其日常生活的一舉一動，也可以俯瞰成百上千子民的勞勞碌碌，或是整個城市的車水馬龍。遊戲也為每個市民配以真實語音，若是願意，玩家還可以傾聽市民間的閒聊對話，從中掌握民情。



透過改良的3D引擎，遊戲中玩家可隨意縮放畫面

真實的生活現象

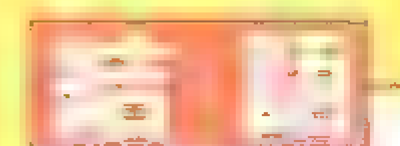
遊戲中不但不同類型的建築外觀各有不同，就是同一種建築，也有多種的選擇。遊戲往往會以亂數的方式決定一個建築的外觀，同樣是貴族住宅，但遊戲裡可能沒有兩個是完全一樣的，商店、醫院、甚至是貧民窟的房屋，也都很難找出兩個完全相同的。玩家在《尼羅河之子》將會體驗到一個「真實」的世界。

據目前所知，《尼羅河之子》最終上市版大概會有五至　個場景，每一場景大概可提供12小時左右的遊戲時間。除了完成短期的目標外，玩家還有機會完成像環繞非洲、修建蘇伊士運河及修建巨型金字塔等創舉。當然，遊戲中不但有前面提到過的年齡設定，同時也會有四季交替，河水氾濫、收割稻穀、皇家慶典等事件為玩家增添遊戲樂趣。遊戲會包含古埃及史上三個最主要的時期——古王朝、中王朝及新王朝，橫跨兩千年。玩家所扮演的其實是一個法老家族，因有年齡的設定，法老王難免也會生老病死，此時家族的後裔便會接替王位，繼續執政，如果玩家之前的聲望值夠高，那麼王朝會得以持續。否則，王朝便要面臨滅亡之人，一切就要看新君的本事了。













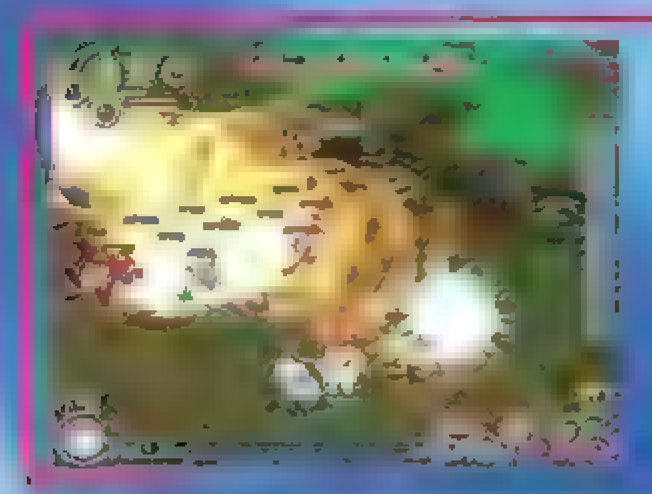
大地之怒





冰襲





浴火炎魂





真空之刃





神聖復仇



超過300張技能卡片 隨你作戰使用！



★[illegible]
獨特無職業隨換系統，玩家升級時可依戰鬥需要，調整武力或魔法為主力攻擊重點。

★地水火風無卡片技能大對決
300張以上技能卡片自由使用，可依戰鬥地形、怪物屬性挑選有利戰鬥的卡片。

★[illegible]
可依能力封印敵方怪物或BOSS成為卡片，戰鬥時召喚成為攻擊主力。

★裝備卡片合成融合自己做
超High的紙娃娃系統，遊戲中裝備、武器、卡片、道具...；合成、融合、任務取得通通都有。

★[illegible]
騎寵戰鬥養成超好用，飛寵合成好幫手，裝備卡片都靠他。

★新手老手兩相宜
獨特地形等級系統，新手老手因經驗值及材料相互合作，組隊各取所需雙贏又得利。


UE online
全面公開測試中！
歡迎至官網下載程式！
建議售價 199元
建議售價 69元
www.wayi.com.tw
全省3C賣場、網咖免費索取試玩，全省便利商店公開紀念版販售
wayi
讓娛樂隨手可得
華義國際數位娛樂股份有限公司
Wayi International Digital Entertainment Co., Ltd.
台北市114內湖區堤頂大道二段407巷22號3樓
Tel +886 2 5559 0070 Fax +886 2 5559 0075
service@wayi.com.tw
Fax +886 2 5559 0085
http://www.wayi.com.tw/service
www.wayi.com.tw



棋靈王
原價 1810
專案價 1190 元
送


台·灣·限·定
RICHMAN
大富翁7
遊寶島
體驗寶島風情，
12月2日即將出發～
◎寶島風光真明媚 ◎全新地圖玩不累
◎歡樂有趣誰都會 ◎全新出擊來Play
大富翁
不需額外購買大7，
即可輕鬆暢遊寶島
24小時客服專線 02)8226-5655
24小時客服傳真 02)8226-3491
客服電子信箱 service@softstar.com.tw
大宇資訊股份有限公

花東篇

今天我們將要遊覽的第一個地圖就是「花東」啦。還記得上次小美投機取巧，沒有告訴大家勝利條件，最後自己獲得勝利，這次大家可要記好哦，別到最後說我沒說過。花東的勝利條件就是不限時間，成為大富翁者獲得勝利。這下大家都有努力的方向了，努力加油！





在上一次的旅遊團旅行過程中我們大家一起遊玩了《大富翁7遊寶島》世界中的「整個臺灣」和「臺北」兩個地圖，領略了這兩張地圖中美麗的風景，也對各個景點的由來有了一定的瞭解，大家是不是覺得意猶未盡呢？不要急，這次阿土伯要帶大家去遊花東跟基隆哦～出發啦！

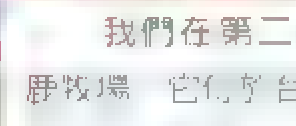


製作開發 大宇資訊
代理發行 大宇資訊
遊戲類型 益智
遊戲售價 未定　語言版本 繁體中文
適用平台 Windows 98/ME/2000/XP



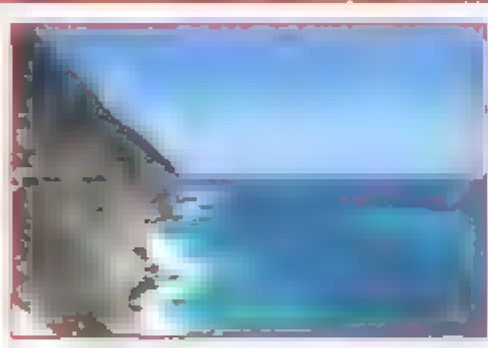
太魯閣公園

到啦到啦，這就是我們遊覽花東的第一個景點，太魯閣公園。話說太魯閣公園，它位於台灣的東部，為台灣四大著名公園之一，也是中橫公路精華所在，位於路口的牌樓也是著名景觀之一，有時還能看到穿著泰雅族服飾少女與觀光客合影留念呢。



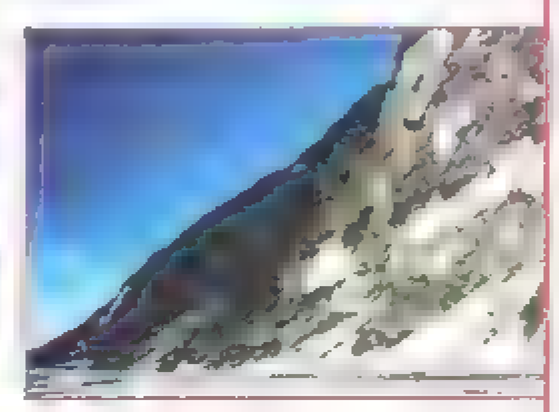
初鹿牧場

我們在第二站到了初鹿牧場，它位於台東縣卑南鄉初鹿村東側山丘上，高度約 200～390 公尺，牧場中的乳牛從加拿大進口，並以品牌青草餵養，牛奶品質絕佳，而且附近的風景也是十分的美麗，大家可以邊喝牛奶，邊欣賞風景哦。



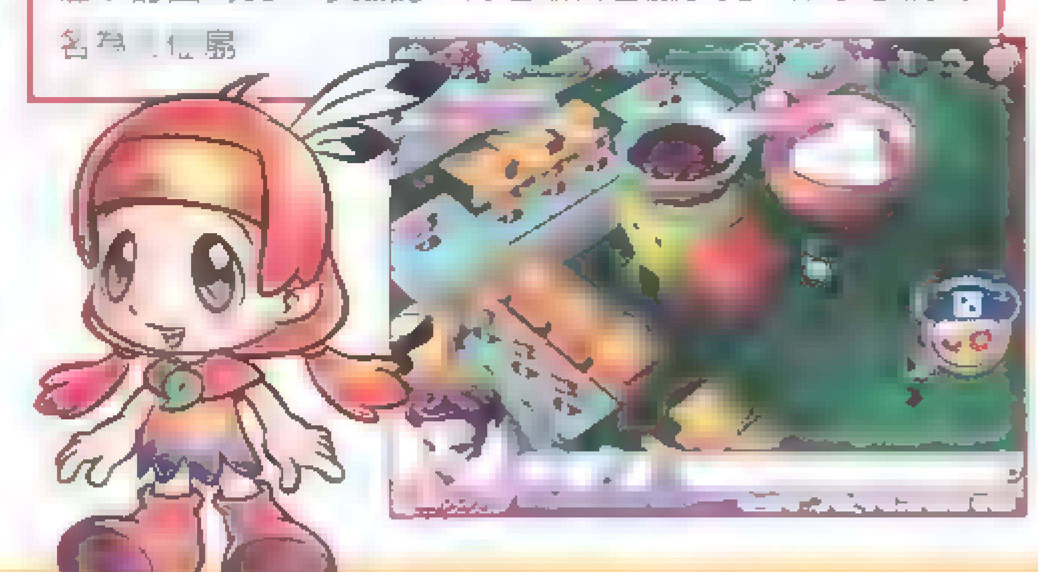
清水斷崖

接來來的景點就是著名的清水斷崖。所謂「清水斷崖」主要是指和仁至崇德之間長約 12 公里的路段，此段公路蜿蜒曲折、臨崖逼岸，是蘇花公路最驚險壯觀的代表景觀，也是臺灣八大奇景之一。清水斷崖地質以片麻岩和大理岩為主，且以垂直的角度向海平面急降，築在斷崖中間的蘇花公路，在這些隧道的阻隔下，斷斷續續地出現，整個岩壁幾乎垂直緊臨太平洋，修築於半山腰上的公路，上不著天、下不著地，宛如一條空中走廊，崖壁下方則是驚濤駭浪、波瀾壯闊的太平洋。觀此奇景，令人不禁讚歎自然的偉大，及人類不畏艱辛的勇氣。



三仙台

馬上就要到三仙台了，它位於台東縣成功鎮東北方，全島面積約 3 公頃，由離岸小島和珊瑚礁所構成，島嶼與陸地間暗礁星羅棋佈，並有跨海大橋相連接，每逢大退潮便可涉水而過。島上多為草地，海風迎面吹拂，於此乘涼散步，享受南國芳香，甚是愜意。傳說八仙中的呂洞賓、李鐵拐、何仙姑曾登臨於此，所以此島得名為三仙島。





＊CPU　PII-300　＊記憶體　128MB　＊硬碟　1.2G
＊顯示卡　DirectX 9.0，16MB 以上　＊光碟機　8XCD-ROM　＊音效卡　Direct Sound 相容



賞鯨

我們下面將要看到世界上最大的動物啦，它就是鯨魚，賞鯨活動主要分佈在東海岸一帶，每年的4～10月為活動的旺季，不過在大富翁的世界裏是不分什麼旺季淡季的，只要你喜歡，一年四季都可以來看。這裏以瑞氏海豚、熱帶點斑原海豚、長吻飛旋原海豚最常見。



鹿野跳傘

好啦，好啦，雖讓這張地圖的勝利條件是不限制時間，成為大富翁的人獲得勝利呢，再堅持堅持就是最後的勝利啦。下一站我們將要去鹿野跳傘。叫鹿野，是因為早期這裡住著成群的野鹿，後來因為環境優美以及上升氣流，各地飛行傘運動好手在每年夏、秋兩季齊聚於此，一同享受遨遊天際的快感，漸漸的打出了名氣。

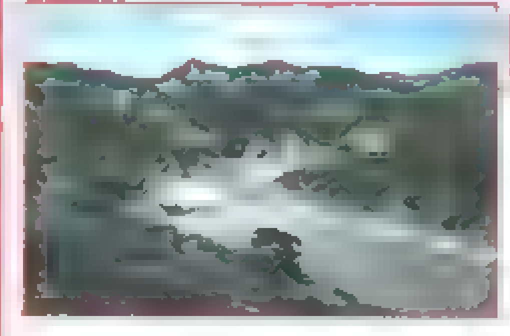
基隆篇



今天我們將要遊覽的第二張地圖就是大富翁世界裏的的基隆啦，這張地圖的勝利條件是在限制時間內，成為大富翁的人獲得勝利。基隆最好玩的地方就在基隆廟口的夜市，廟口指的是奠濟宮前，西元1873年，福建漳州籍先民為紀念來台開墾的先祖而建的，香火鼎盛，也帶來許多攤販聚集，也就是現今仁三路和愛四路的小吃攤。

生魚片壽司

下一站我們將要到達的店鋪是生魚片壽司，這裏以平實的價格提供饕客不一樣的食材，如：壽司、生魚飯、生魚片、章魚酯、大蝦沙拉、五味九孔、味噌湯等…，都是不錯的選擇，而且有益健康哦。



秀姑巒溪泛舟

下面這站比較驚險刺激啦，我們將要去秀姑巒溪泛舟。泛舟之旅由瑞穗大橋啟航，初時兩岸溪床開闊，砂灘遍佈。泛行約2小時後，陸續通過幾處激流後，迎面而來的是最驚險的第7處激流，通過這一關考驗，便可來到奇美休息站，暫時停泊休息，此地為一片廣大砂灘地，隊伍多在此用餐休息。奇美過後，為標準的峽谷地形，水域深水闊，兩岸峭壁聳翠，一連串的旋渦與險灘，此時才真正進入秀姑巒溪泛舟的高潮。待長虹橋祥和的身影展現在眼前時，激流、險灘已成過去，秀姑巒溪之旅才在此畫上休止符。全程約4小時，激流、險灘處處，峽谷雄偉、奇石林立，是泛舟者的天堂



四神湯

以豬腸、豬肚、薏仁及米酒為主的食材，熬煮四、五個小時以上的四神湯；香味四溢，香而不油，讓人有開胃、養顏的妹子；將螃蟹加入奶油、洋蔥、蒜頭等配料，包裹在鋁箔中並放入烘烤箱，沒有一點海鮮腥味，卻不丟一點海鮮的鮮甜的奶油螃蟹；內餡為豬肉、芝麻、花生，然後均勻裹上糯米粉，一口咬下就是嫩而多汁的湯圓。您知道這是那裏嗎？這些美味的食品在基隆的夜市都吃得到哦。



營養三明治

前方就是營養三明治了，這家店具有三、四十年的歷史，專賣以炸麵包做成的三明治，將炸好的橢圓形麵包剪開，放入火腿、滷蛋、蕃茄、小黃瓜，抹上自製的沙拉醬，即為令人著迷三明治。



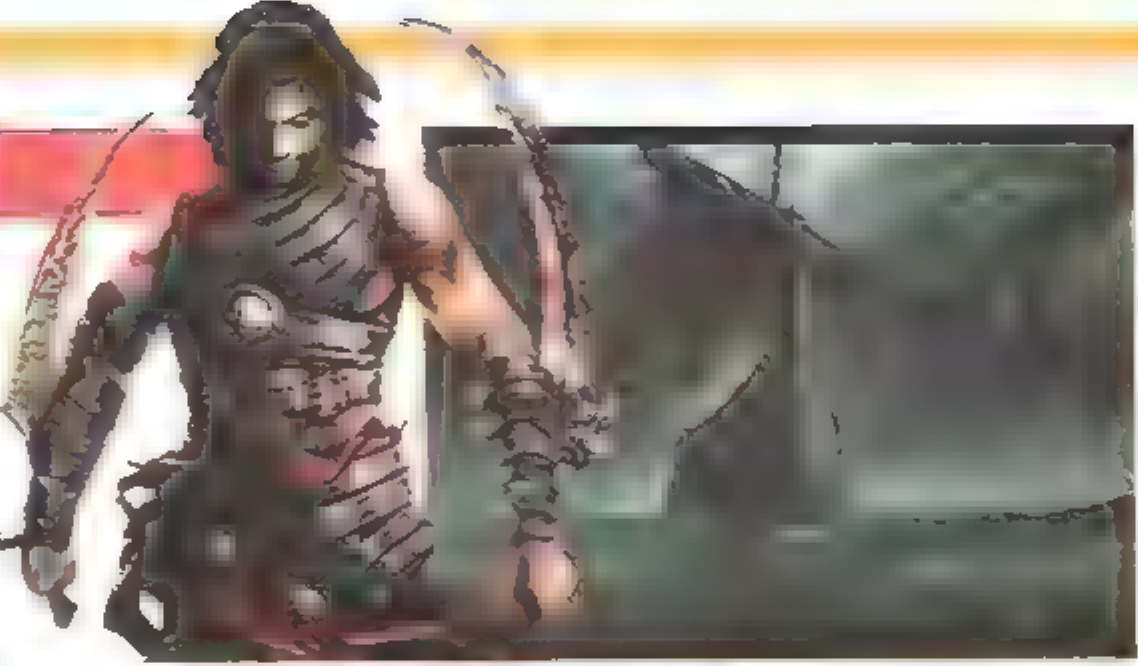
打果汁

前面的店鋪是打果汁，這裏販賣各種水果和果汁，像是另人聽起來就苦味時足的苦瓜汁，老闆會加入其他水果和蜂蜜一起現榨，讓人喝起來苦味全消，降火十足，大家一定要試試。

豐富動作 帶來全新驚豔

《波斯王子 時之砂》在全球空前成功，使得《波斯王子 侍魂無雙》並未耗費如《波斯王子3D》到前作般冗長的時間，而是很快地被原創者Jordan Mechner帶領出來。也由於《時之砂》的成功，《侍魂無雙》因此成了眾多玩家注目的焦點，E3展時放出的資訊及動畫，僅能讓人一睹《侍魂無雙》的美術風格，並無法深入了解設定、系統，而這團謎，就在10月份《侍魂無雙》放出測試版時，有了較為明確的解答。其開頭動畫的表現令人眼睛為之一亮，短短數分鐘內，氣氛、步調均掌控良好，人物模型成熟，鏡頭運用靈活，比起前作僵硬的肢體動作，這次光開頭動畫，便能令玩家迫不及待想進入遊戲內。《侍魂無雙》的美術設定，極明顯想與前作做出區隔，陰暗、黑暗的配色，血腥程度大幅提升，截然不同於前作清新的風格。

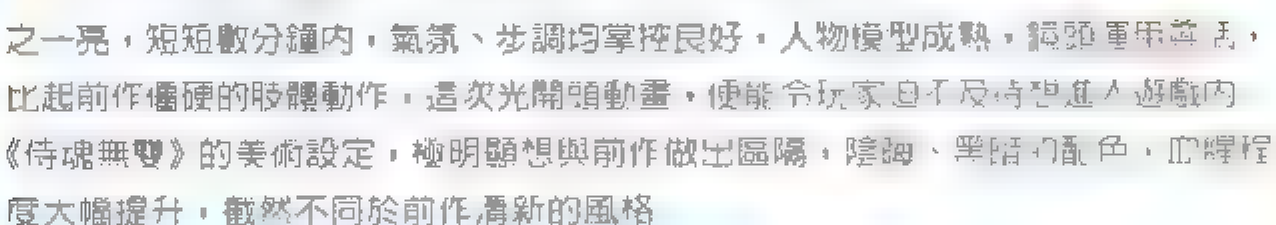
單機館

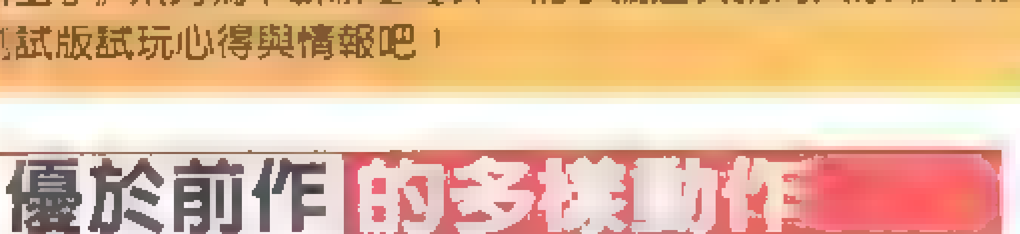


▲航行在滂沱大雨中的無名船



▲主角的回憶帶畫面至過往





撰文 Now Snow

《波斯王子 侍魂無雙》的藝術總監mikael labat很清楚的告訴玩家：「這次的世界將不是個你想來度假的地方」Jordan Mechner回來了，帶領原班人馬，和進化過的繪圖引擎JADE 2，要為《波斯王子》系列寫下嶄新里程碑，而小編這次就為大家帶來第一手的測試版試玩心得與情報吧！



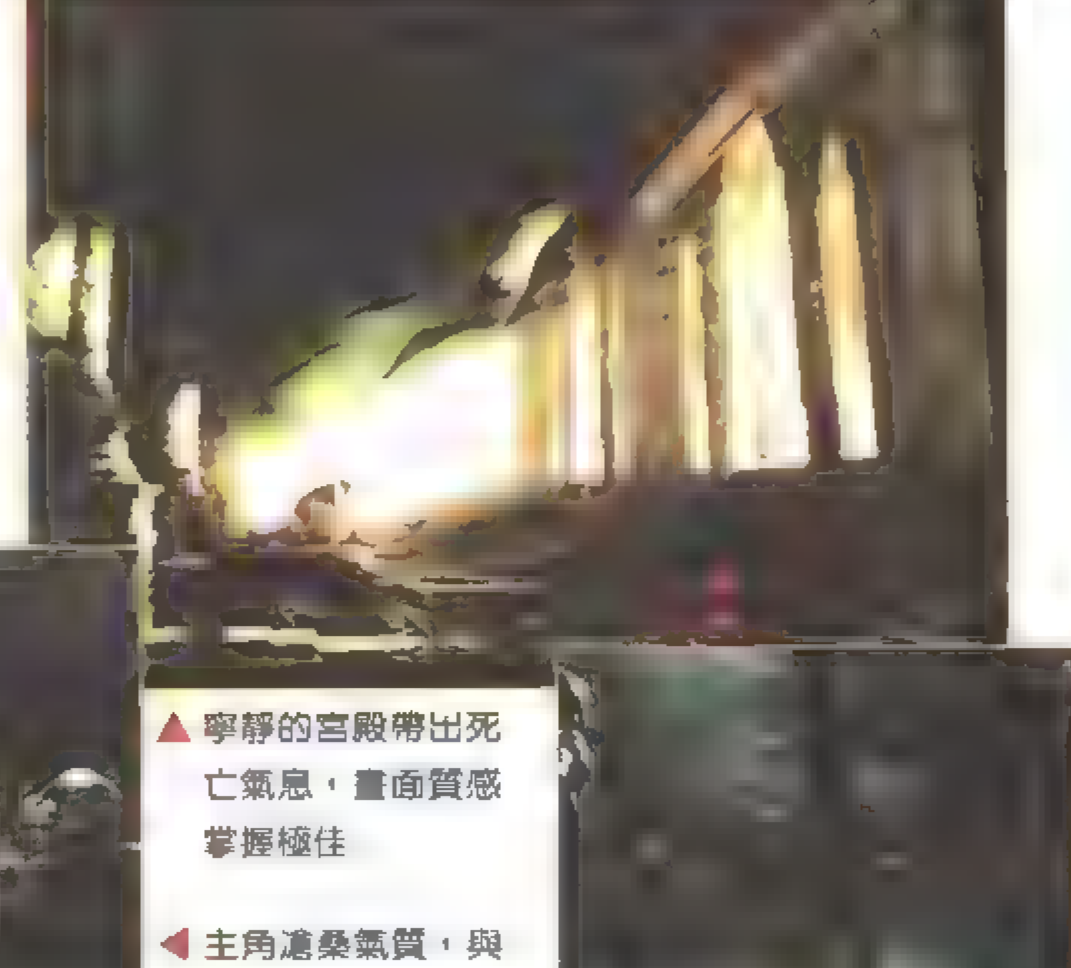
製作開發 Ubisoft's Montreal Studio
代理發行 松崗
遊戲類型 動作
遊戲售價 1180元　語言版本 中文
適用平台 windows 98 ME 2000 XP

發行日期 11月中旬

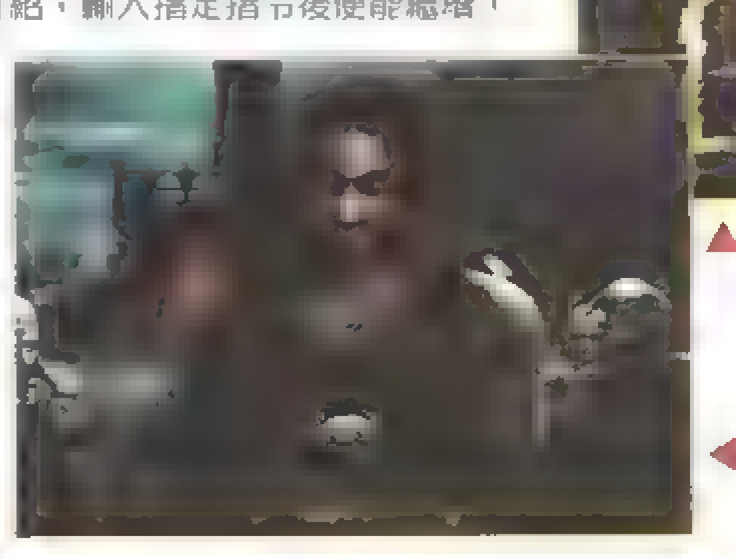
官方網址：http://www.princeofpersiagame.com

優於前作 的多樣動作

《時之砂》令人稍感不滿足的戰鬥，在此代有了大幅度的翻新。《侍魂無雙》藉不同的武器，配合基本攻擊及原有的動作，至少能引發數十種以上的獨特動作，操控也與前作差異不大，老玩家能於極短時間內上手。測試該版時有較為嚴重的問題，在前作能靈活運用的收刀動作，於此代似乎遭取消，是否意味著玩家不能避開戰鬥，或趁空檔偷喝水補血。這部份有待正式版時再行觀察。另外，測試版本無法存檔，僅包含了兩個關卡及兩隻頭目級角色，第一關卡主軸為操控介紹，輸入指定指令後便能繼續，這裡也介紹到副武器的使用方式，及眾多招式變化。第二關卡並不複雜，行走一段路後即會遭遇BOSS，碩大的體型，該如何對付，螢幕上也有簡易提示，此處有不小的Bug，玩家可自行發掘，整個測試版流程，稍有經驗的玩家在很短的時間內便能結束。



▲寧靜的宮殿帶出死亡氣息，畫面質感掌握極佳



◀主角滄桑氣質，與前作有截然差距

＊CPU PIII 1G　＊記憶體 256MB　＊硬碟 500MB　＊光碟機 8xCD-ROM
＊顯示卡 相容於Direct 3D 64MB以上之3D加速顯示卡　＊音效卡 100%相容於DirectX 9.1

前作的精采解[illegible]

而在結束測試版後，熱衷於前作的玩家大都難掩失望之情，因為，《時之砂》最令玩家稱道的解謎要素，在[illegible]中卻不見任何端倪。尤其第二關卡的機關設定更[illegible]戰鬥動作相互矛盾。玩家若能[illegible]時機，甚至[illegible]，便能將敵人化為塵埃，那精心規劃動作的必要性就讓人存疑[illegible]機關未見獨到創新，嚴格說來甚至一點也不高明[illegible]，是希望玩家以動作搭配機關，達成事半功倍的戰鬥效果，那非常遺憾，小編甚至認為以試玩版的敵人規模來講，[illegible]機關的出現猶如雞肋，加上的動作流暢性不若前作優秀，[illegible]對敵人或行走時最能感覺，無法突顯出相互配合的效果。設計者在面對以機關輔助主角克敵時，應取[illegible]能力，簡單打個比方，若角色本身不弱，對上[illegible]敵人都不是問題時，那以機關輔助有其必要嗎？[illegible]當面對自身無法應付的敵人數時，以機關一舉殲滅敵人的暢快感，才得以淋漓發揮。



▲皮革服裝展現出肌肉線條



▲整艘船隻遭火光包圍



硬派搖滾樂[illegible]

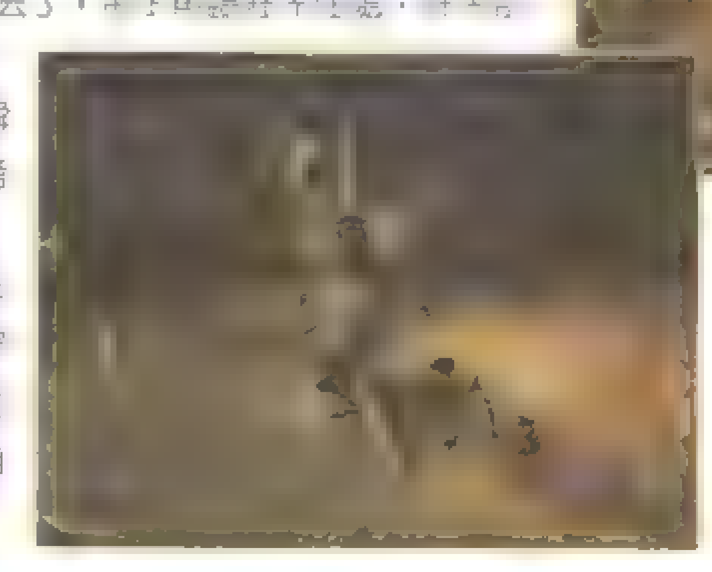
遊戲的音樂表現仍在水準之上，配合風格轉變，前作[illegible]TEF PART[illegible]CHATWOOD所製作出的輕柔搖滾，在《侍魂無雙》[illegible]搖滾曲體擴綱，但曲風進化成更[illegible]，在[illegible]但慶幸的是，前[illegible]，JADE 2雖在程式上有小幅度翻新[illegible]勢。



▲空踏動作仍舊保留

《侍魂無雙》的[illegible]

《侍魂無雙》豐富的動作已讓玩家無可挑剔，在正式版中，[illegible]《時之砂》般精心規劃的解謎，及令人拍案叫絕的關卡設計[illegible]當然，[illegible]暗的主角，故事上又能締[illegible]全新里程碑，是[illegible]說，戰國中期，某國帝王[illegible]請莊子替他繪製[illegible]螃蟹圖，莊子[illegible]一間十二位伺者服務的宮殿，帝王允諾。五年過去了，帝王[illegible]還未動筆。莊子對帝王說：「再給我五年時間」十年過去了，皇宮大殿，莊子拿起毛筆，轉瞬間，繪出一隻螃蟹，空前絕後[illegible]幅最完美的螃蟹畫作。而我們見過Jordan Mechner苦思多年，製作出令人驚豔的《時之砂》，[illegible]短短不[illegible]年內，《侍魂無雙》又接續誕生，此舉當然帶給玩家無比的興奮，但也令人不免心存隱憂[illegible]史實上並未記載莊子其餘繪畫事蹟，但[illegible]若要再次超越自己的螃蟹畫作，肯定不單需苦思十年矣



▲金光耀眼，頭顱飛跳，血液透紅，交織著懊悔、興奮的快感

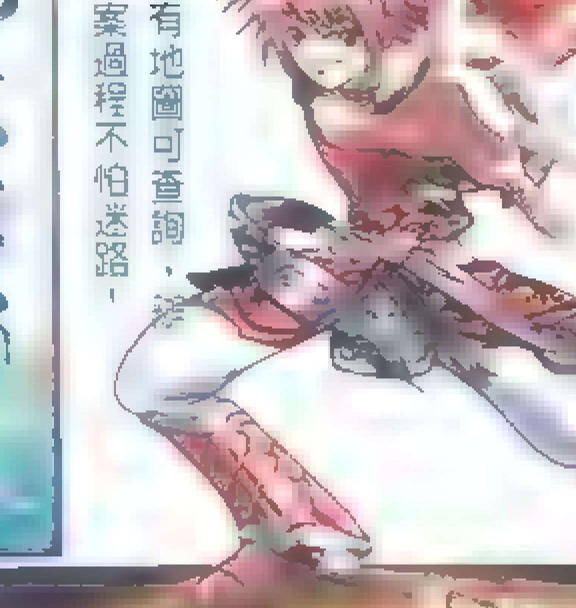
◀《時之砂》不曾出現過的雙刀，《侍魂無雙》一次滿足玩家

故事背景

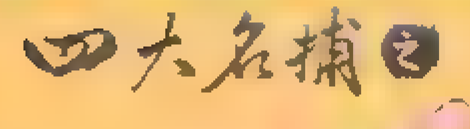
北宋末年，民弱國衰，內有群雄割據、外有強敵環伺，大宋王朝隨時有顛覆的可能，托孤重臣諸葛神侯力挽狂瀾，培養無情、鐵手、追命、冷血四大名捕，[illegible]除奸除惡，重振大宋王朝。這天適逢「滄州五條龍」的金盛煌六十大壽，[illegible]，鐵手也[illegible]。可是，宴廳上始終不見主人迎賓，突然傳出一聲慘叫，金盛煌竟在自己生日慘遭毒手！是誰敢在這麼多高手出席的壽筵上犯案？隱藏背後的究竟又是什麼樣的陰謀……。



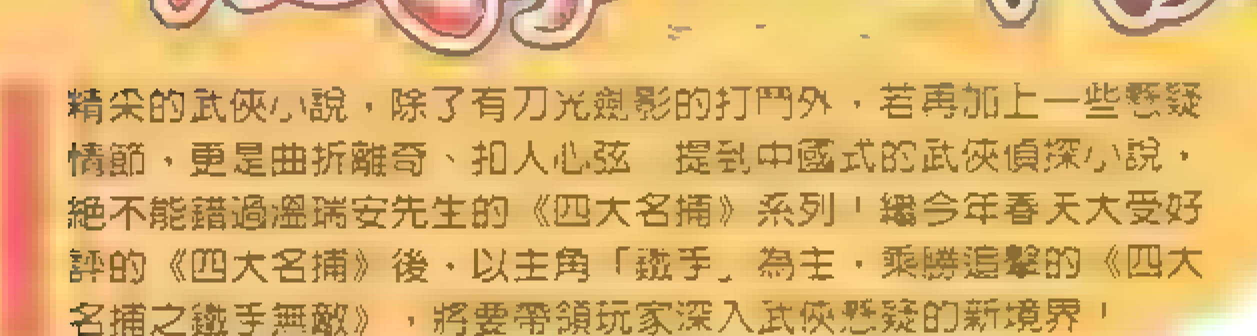
▲有地圖可查詢，辦案過程不怕迷路。







四大名捕之鐵手無敵



精采的武俠小說，除了有刀光劍影的打鬥外，若再加上一些懸疑情節，更是曲折離奇、扣人心弦。提到中國式的武俠偵探小說，絕不能錯過溫瑞安先生的《四大名捕》系列！繼今年春天大受好評的《四大名捕》後，以主角「鐵手」為主，乘勝追擊的《四大名捕之鐵手無敵》，將要帶領玩家深入武俠懸疑的新境界！

▲懸疑奇案究竟兇手隱藏何處？





發行日期 11月24日

GAME INFO

製作開發：[illegible]
代理發行：[illegible]
遊戲類型：角色扮演
遊戲售價：[illegible]
適用平台：[illegible]

遊戲的靈魂人物



鐵手

[illegible]母不詳，早年已是當地名[illegible]，在四大名捕中排行第[illegible]，以雙手為武器，練就刀槍不入，百毒不侵的本事。[illegible]為人豪邁爽朗，溫和有禮，並處處給別人留有餘地，是[illegible]

姬搖花

四大天魔之一的「魔姑」，是本遊戲中重要的女[illegible]至，搖近「四大名捕」中的「無情」，是遊戲中重要的感情轉折，其目的究竟為何？都是疑案謎題！

楚相玉

[illegible]推翻宋朝統治，最後一次[illegible]關入滄州「鐵血大牢」。後來雖為其舊部屬所救，重組義軍，卻因出現叛徒元全軍[illegible]，借此打擊宋朝。武功高強，輕功、內力、暗器、掌法[illegible]



官方網址：http://www.soft-world.com.tw/

SYSTEM REQUIREMENTS ＊CPU PII 300 ＊記憶體 256MB ＊硬碟 1.4G ＊顯示卡 DirectX 9.0b ＊光碟機 4倍速或以上 ＊音效卡 DirectX 9.0b

重視線索的遊戲劇情

玩家[illegible]選擇「簡單」和「困難」兩種不同設定進行遊戲[illegible]查），不過遊戲中的幾個主要任務，玩家若是[illegible]序完成，就會有大大不同的結局喔！最後的隱藏結局[illegible]關子，請玩家自行體會吧！在路上看似漫無目的[illegible]NPC，也別忘了停下與他們對話！許多[illegible]對話中獲得！


▲ 懸疑奇案究竟兇手隱藏何處？

戰鬥或是逃跑

遊戲中導入ARPG中少見的精元吸取系統，敵人只要被擊中，就會損失一部分精元釋放[illegible]藍色精元可回復5點氣力，橙色精元回復5點生命力（但橙色精元只有完全打[illegible]敵人[illegible][illegible]接、最具體的感動。而行走江湖難免遇到不平之事，身為四大名捕這般的大英雄又怎能視若無睹呢？路上的山賊、丐幫嘍囉群起圍攻，玩家若覺得體力不支可以選擇「戰」還是「逃」，因為地圖是採用全開放的。不過，只要是與BOSS對戰，就只能選擇「戰」，且是至死方休喔！

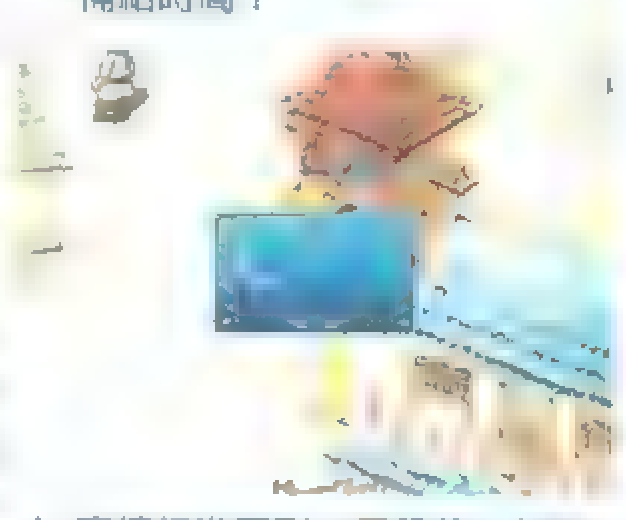

▲ 遇到BOSS級對手，拿出看家本領對付！


◀ 特殊的精元吸取系統，視覺效果華麗

鐵手是唯一的武器

[illegible]點，就是雖然有包子、雞腿之類物品可以增加生命；酒類物品可以增加氣力！不過補充物品[illegible]留存背包中！只會在擊退敵人時獲得，只要不切換地圖，補給物品都會原封不動在原地。所以要如何運用戰術將圍攻的敵人引開，做好補[illegible]大學問喔！而鐵手原本就是以他一雙刀槍不入的「鐵手」聞名，所以[illegible]器防具，玩家可不要費心尋找裝備囉！部分[illegible]鼠右鍵即能任意儲存進度。身為執法人員，可不能這麼沒有責任感，說走就走喔！在[illegible]中，供奉土地公的神龕來記錄當前案情的進展才可離開。


▲ 敵人一擁而上，運用戰術換取補給時間！


▲ 案情每進展到一個段落，都要記的到神龕備案喔！

結合新潮與傳統的風格

市面上以武俠小說改編的軟體遊戲已經太多，而本遊戲除了遊戲劇情的精采刺激外，在畫面上則承襲前作《四大名捕》充滿濃厚中國風的水墨畫背景接合方式。讓玩家在懲奸除惡之餘，遊走於優雅的山水畫中，體驗全然不同的視覺享受！配合活潑可愛的Q版造型人物，巧妙融合了古典與現代的衝突！在畫面細節上也看的出用心，當人物移動時，甚至能看見頭髮、衣角隨風飄動呢！遊戲中的背景音樂也如同畫[illegible]行時而輕鬆愜意，時而緊張刺激，給予玩家視覺、聽覺上截然不同的新潮中國風。


◀ 創新的水墨接合背景，呈現獨特的濃厚中國風情！

單機館

遊戲角色介紹



「巴冷公主」傳奇中的故事地點大鬼湖—達魯巴林，是個座落在大武山上的寧靜湖泊，傳說在大鬼湖旁不能高聲喧嘩，否則就會喚出濃濃的霧，讓人迷失返回人間的方向！相傳魯凱獵人到大鬼湖旁打獵時，如果發現島類的食物，那就是巴冷公主為她的族人子孫所準備的……。現在「巴冷公主」神秘傳說的遊戲角色們將化身為可愛的炸彈超人主角，和玩家一起挑戰動作遊戲的炸裂樂趣！

1 巴冷公主



炸彈數：1
火　力：2
速　度：150
絕　技：即時引爆
大絕技：天降飛標

從天而降飛標，爻有一定的地方，所以有可能打死自己。





阿達里歐 2

炸彈數：2
火　力：3
速　度：250
絕　技：跳躍一格
大絕技：防護罩
大絕技說明：於炸彈爆炸同時，升起防護罩，使自己不會被爆炸傷到。但時間短暫。

我轟、我轟、我轟轟轟！玩家是否感受到用炸彈轟死怪物的熱烈快感呢？看著怪物掉進自己的陷阱裡，然後炸彈也隨之爆炸，一定相當痛快！這次遊戲將原住民的驕傲「巴冷公主」和當紅炸子雞「炸彈超人」合為一體，推出《新無敵炸彈超人II》，當浪漫和可愛相遇到底會激起什麼樣的火花呢？就請各位親愛的玩家們，來看看本款遊戲的精彩介紹吧！

GAME INFO

發行日期 10 25

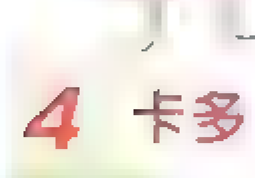
製作開發 榮欽科技
代理發行 智冠科技
遊戲類型 動作
遊戲售價 $ 399 語言版本 繁體中文版
適用平台 Windows 98/me/2000 2003/XP

官方網址：無



祖穆拉 3

炸彈數：4
火　力：1
速　度：140
絕　技：踢炸彈
大絕技：天女散花
大絕技說明：以自己為中心，十字方向射出飛標，炸死敵人。



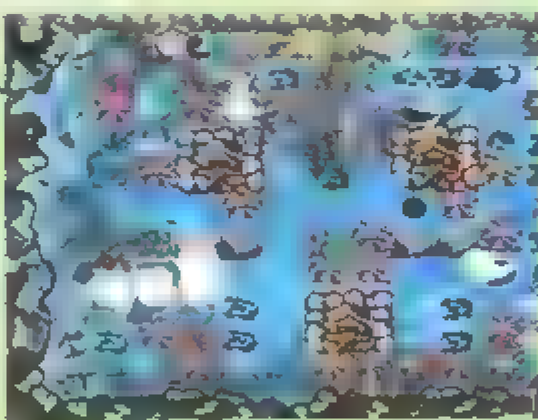
4 卡多

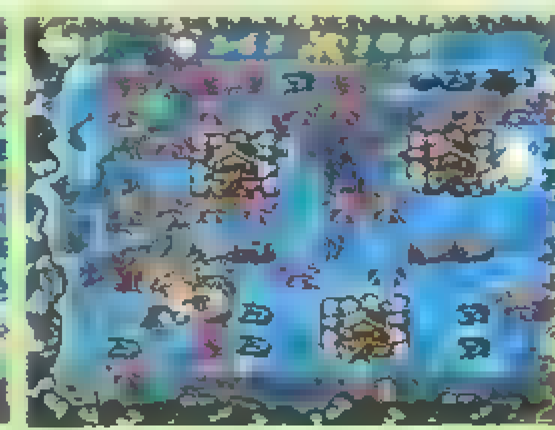


炸彈數：3
火　力：3
速　度：120
絕　技：丟擲炸彈
大絕技：擴散飛標
大絕技說明：向自己的前方射出倒三角形的範圍飛標，炸死敵人。

簡易的操作方法

玩家不需要記憶複雜的操作按鈕，只要使用方向鍵和「Z：放炸彈」、「X：道具技能／絕技」、「C：大絕技」鍵等簡單鍵盤鍵操作便可以暢玩遊戲。遊戲中也支援使用遊戲搖桿，讓您玩起遊戲來更加順手喔！其中，如果玩家想要放大絕技必需先放炸彈，炸彈放好後，再按C鍵，就可以使出大絕技啦！但是在使用大絕技之前必需把氣量表集滿，也就是畫面中上方綠色那條計量表。集滿後才能施放大絕技，因此玩家要好好運用，免得弄巧成拙，而不小心炸死自己。



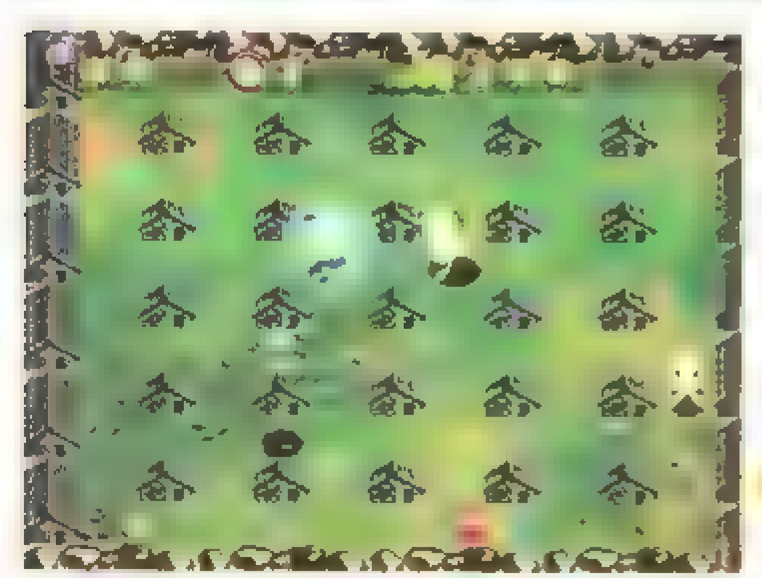


各角色的大絕技

＊CPU　P200　＊記憶體　32MB　＊硬碟　600MB
＊顯示卡　支援DirectX 7.0之Super VGA彩色顯示卡　＊光碟機　8倍數以上　＊音效卡　音霸卡或相容之音效卡

獨特的過程記錄與多樣的玩法

在遊戲中可以記錄玩家進行遊戲的過程，讓其他的朋友來欣賞您高超的技巧！總共有 45 個記錄可以供玩家記錄，一頁 5 個，共 9 頁。只要在每關結束後就可以選擇記錄。而後只要玩家想要看遊戲過程，只要在遊戲開頭選項裡，選擇精彩重播，然後再選擇想觀看的記錄檔，點下確後就可以欣賞精彩過程啦！另外，遊戲中設定了多種不同的玩法，玩家可以選擇自己想要遊戲的方式來挑戰！



1. 單人關卡	約 25 關以上的關卡供玩家一關接著一關挑戰。
2. 時間積分	不限隻數，一定時間內，讓玩家盡可能得分。在這裡沒有障礙物，還有 10 個地圖可選擇。遊戲中也有讓玩家提升能力的道具，使玩家能用威力強大的炸彈，轟炸敵人。
3. 單隻積分	不限時間，盡可能取分。遊戲方式跟時間積分模示差不多，只是玩家在這裡是不能死的，只要一死遊戲就結束了。
4. 單機多人	最多可讓四人在同一台電腦對戰。
5. 連線模式	最多可讓四人經由網路進行對戰。

轟炸技巧介紹

以下由筆者為玩家們簡單說明幾個轟炸的小技巧，幫助您遊戲進行更順暢喔！

關廁所

利用敵方進入一個只有一個出口的死路中，你只要在洞口放下炸彈，對方就無路可逃。

夾麵包

基本條件是要你比敵方動作快，並且至少有兩顆可放置的炸彈。有了以上條件後，你就可以利用地形上的限制，把敵人像夾麵包一樣，讓它動彈不得。

定時引爆：

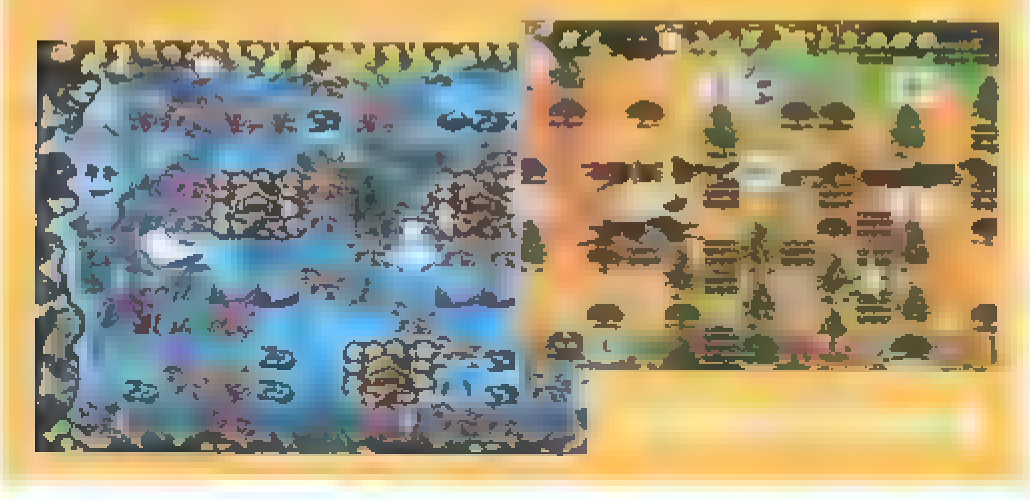
基本條件是要你有「定時器」的道具，在敵人面前放置炸彈，然後跑起來躲著，等敵人走近炸彈時，馬上引爆炸彈，讓敵人死無葬身之地。不過要小心炸彈也有引爆時間。

大力金鋼腿

基本條件是要你有「踢炸彈」的道具，然後把炸彈往敵人那邊扔，炸彈就會在敵人那裡爆炸，也不用要去躲避炸彈的威力。

飛來橫禍

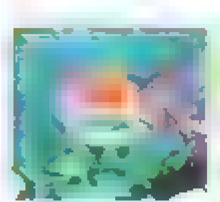
基本條件是要你有「扔擲炸彈」的道具，然後把炸彈往外面扔，炸彈就會從另外一邊出現。



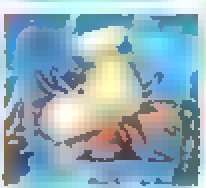
卡娃伊的特殊道具

遊戲中有十多種的道具讓玩家使用，有增加能力的護身符、炸彈、手套等等。也有像可以引爆炸彈的定時器、可跳過障礙物的彈簧鞋、增加特殊能力次數的小米酒等各式各樣的道具，更添增了遊戲的趣味性！

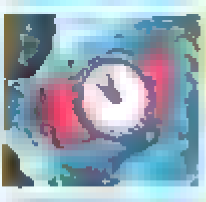
【特殊道具表】



按鈕
從天而降的飛彈炸死敵人



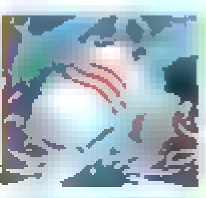
彈簧鞋
跳過障礙物



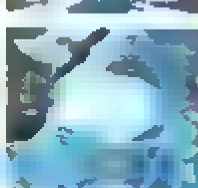
定時器
即時引爆炸彈



手套
丟擲炸彈



足球鞋
踢炸彈



寶石
加力數

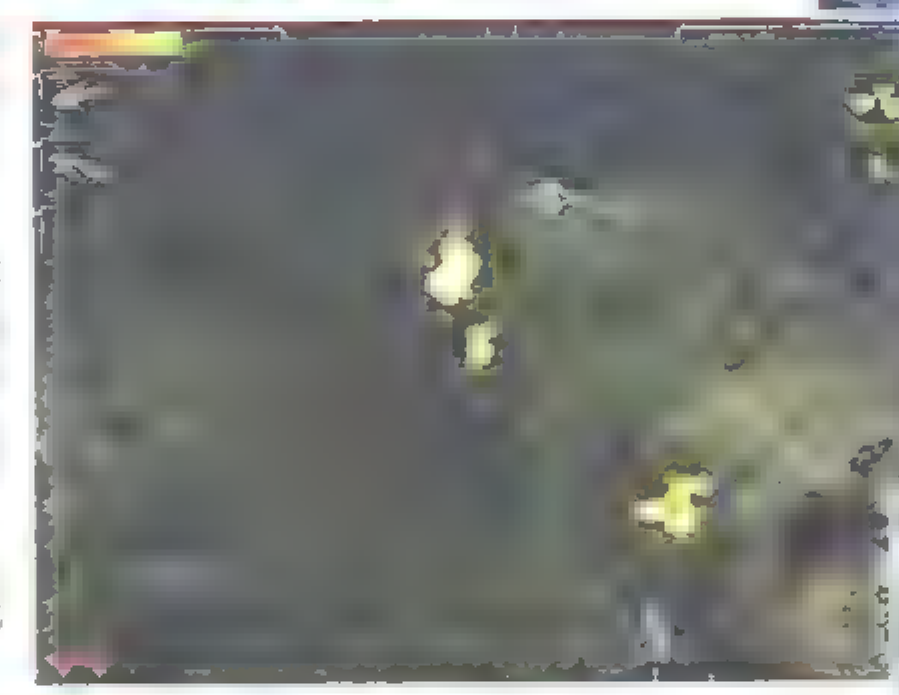


強力護身符
增加能力及炸彈威力

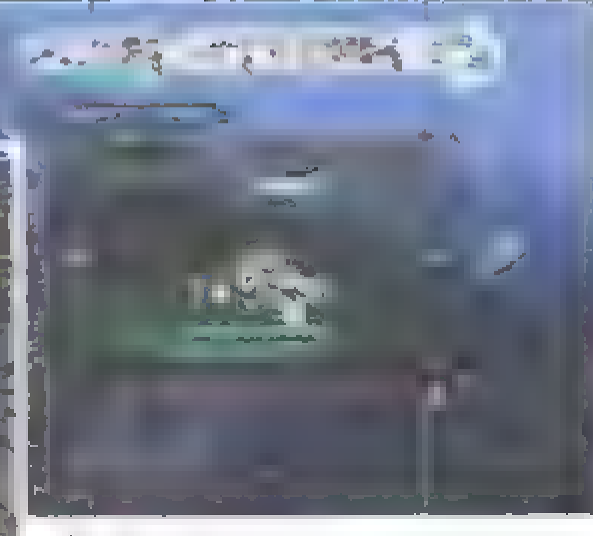


火力強勁的戰鬥直昇機

遊戲中有6 種不同的戰鬥直昇機供玩家選擇，每種戰鬥直昇機都各有個的特長。速度最快的SKY KEEPER、火力最強大的DG 17-F、戰力最平均的VENOMOUS THORN，還有其它不同特長的戰鬥直昇機，翱翔在天空！用最強的武力殲滅敵人。不過一開始遊戲只有一架戰鬥直昇機可以選，隨著過關數越多，可以使用的戰鬥直昇機也就越多！當6架戰鬥直昇機都收集到時，玩家必定能稱霸空中。



▲ 戰鬥直昇機



▲ 擊落敵機





《空中武力 II》讓你享受一場翱翔在空中的決鬥。想體驗一下什麼叫槍林彈雨的快感嗎？來試試這場完全釋放武力的空中戰爭。不管是射擊遊戲的老手還是新手，只要玩了《空中武力 II》，將會讓玩家熱血沸騰！最新最炫的縱向射擊遊戲，將在空中一觸即發，玩家是否能感受到這股槍林彈雨的魅力呢？



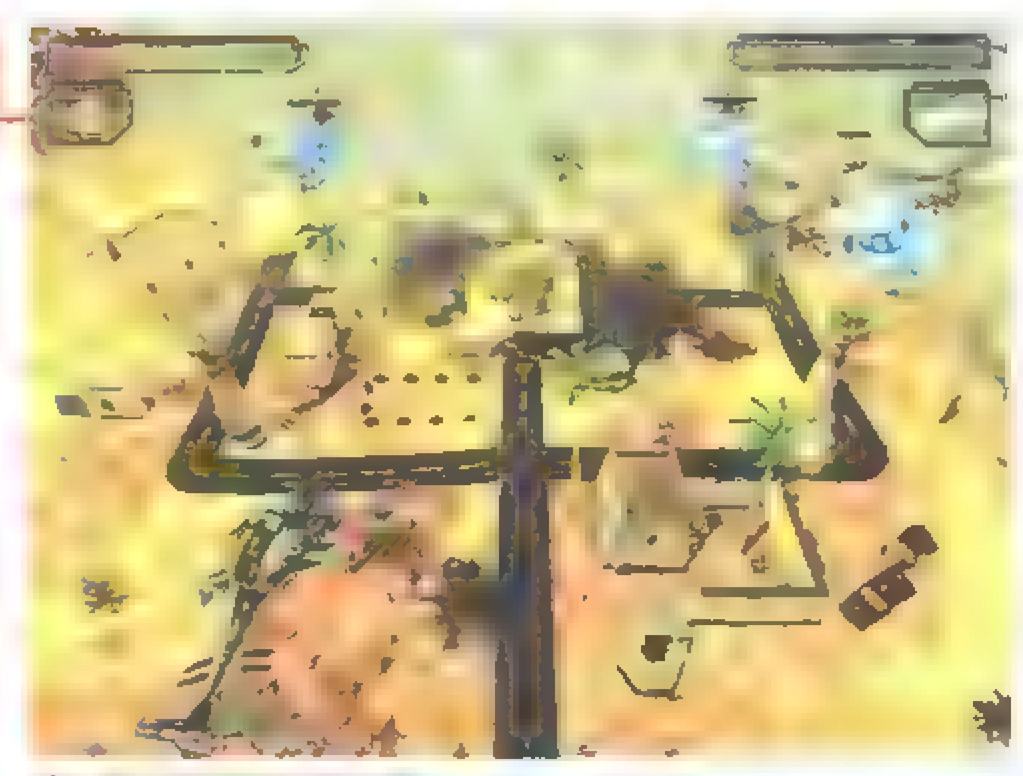
製作開發 DIVO GAMES
代理發行 茂為代理／智冠發行
遊戲類型 射擊
遊戲售價 NT$399　語言版本 中文
適用平台 Windows 98/ME/2000/XP

簡單的操作與難度的選擇

玩遊戲時玩家不需要記憶複雜的操作按鈕，只要使用方向鍵和SHIFT、CTRL和SPACE鍵等簡單鍵盤鍵操作便可以進行遊戲。《空中武力 II》也支援使用遊戲搖桿，讓您玩起遊戲來更加順手！除了武器攻擊沒有彈數限制外，飛彈和道具都有限制，所以並不是取之不盡用之不竭，玩家需要善用有限的資源，使用自己的武力來殲滅敵人！而且，遊戲中還提供了五種不同難易度讓新手或是高手級玩家來挑戰。有分VERY EASY、EASY、NORMAL、HARD和NIGHTMARE模式。新手可以選擇VERY EASY來挑戰。已是縱向射擊遊戲的老手們，可以試試NIGHTMARE模式來挑戰，讓高手級的玩家還能在遊戲中找到樂趣，將會有不同的享受哦！遊戲還支援單人和雙人模式，讓玩家無論是單打獨鬥，或自己一人孤軍奮戰，都能感受萬人敵的快感，也可和好友一起併肩作戰，體驗一下互助合作的戰場之情！



▶ 可選擇不同難度來進行遊戲



▲ 彈藥的數量有限制

*CPU PII 400　*記憶體 128MB　*硬碟 100MB
*顯示卡 支援DirectX 8.1顯示卡　*光碟機 8倍數以上　*音效卡 音霸卡或100%相容音效卡

官方網址 http://www.divogames.com/games/airstrike 2/

[illegible]

全新的[illegible]3D[illegible]，可以看到[illegible]的天候變化，[illegible]新的地形場景，還有[illegible]、天氣、[illegible]果、煙霧的特效，[illegible]，另一方面[illegible]，共有4種不同的[illegible]選擇，分別是 Default（一般）、High [illegible]（[illegible]）、[illegible]（由上往下看）、Low pitch（低視點），[illegible]設定按鈕、遊戲[illegible]。
另外，當玩家全破或是GAME OVER後，[illegible]，玩家可以[illegible]，記錄TOP SCORES，[illegible]自己的排名，[illegible]GAME OVER[illegible]。



由上往下看





可以不同的視野進行遊戲

[illegible]

遊戲中共有18大關、3個大魔王[illegible]，遊戲中有五種不同的地形，海上、基地、[illegible]，還有各種不同的氣候和白天黑夜，來[illegible]之外玩家不僅要在[illegible]，還[illegible]；有時候[illegible]，更有敵人會使用神風特攻隊的攻擊方式來攻擊玩家，而特別[illegible]可以讓玩家更加身歷其境，敵人不只[illegible]，敵人的[illegible]，也更加難纏！玩[illegible]





▲▶有各式的地形讓玩家挑戰

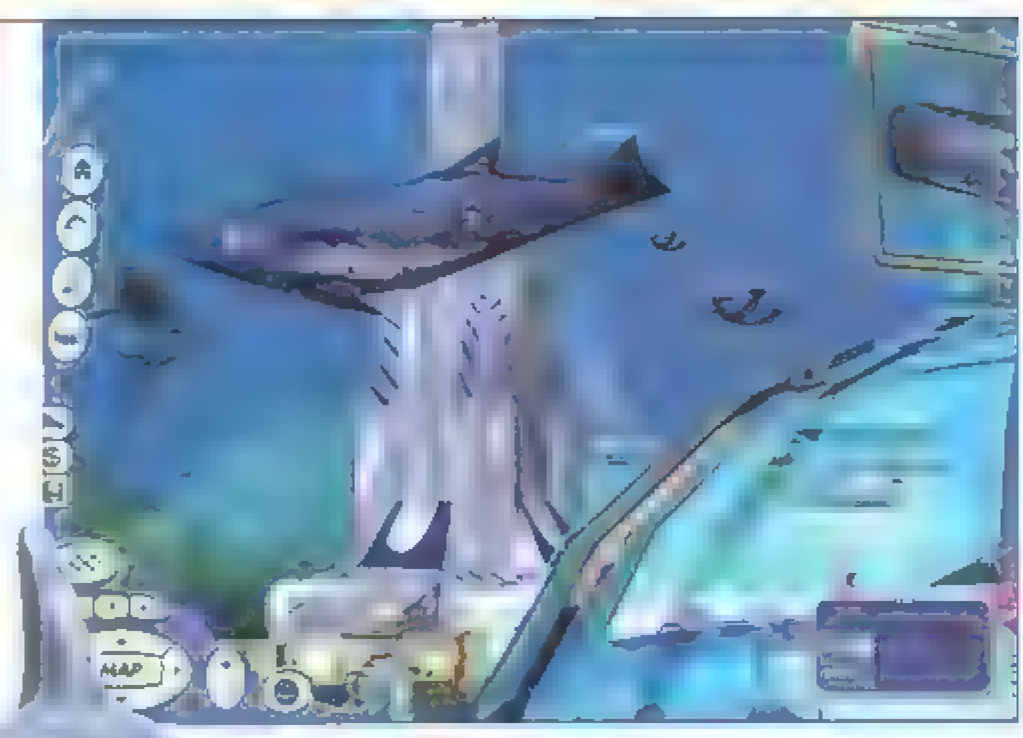
200% [illegible]

[illegible]，機關[illegible]

	雷射砲	[illegible]
	機關砲	[illegible]
	衝擊砲	[illegible]
	電漿加農砲	[illegible]
	量子砲	[illegible]
	光線砲	[illegible]
	光波砲	[illegible]
	火箭發射器	[illegible]
	火炎彈	[illegible]

打造完美 海底世界

這款策略遊戲由曾製作過《月球大亨》的Anarchy Enterprises開發，允許玩家建立自己的水下王國，遊戲混合了來自《模擬人生》、《過山車大亨》、《鐵路大亨》等幾款名作中的元素。《模擬城市－深海大亨》背景設定在游動著各種海底生物的3D水下世界。玩家需要建立一個海底城，管理收入和稅收，推動城市的發展。遊戲中的收入渠道包括採礦、生產、旅遊、貿易和環境保護等。遊戲中包含了海豚館、購物中心等一百多種建築。玩家可研究新技術提高城市的生產力。遊戲中包含了指南模式，沙盤模式、單人模式和包含三十個任務的故事模式。



▲充滿奇幻的水底世界

▲[illegible]

深海大亨 DEEP SEA TYCOON

《模擬城市－深海大亨》遊戲的目標是建立一個和諧安詳的海底水世界。在你實現理想的過程中，將會碰到不同的困難阻止你達成目標。亞特蘭蒂斯的水下世界有許多秘密，當玩家在進行建置屬於自己的海底城市之時，可要特別擔心週遭的狀況！



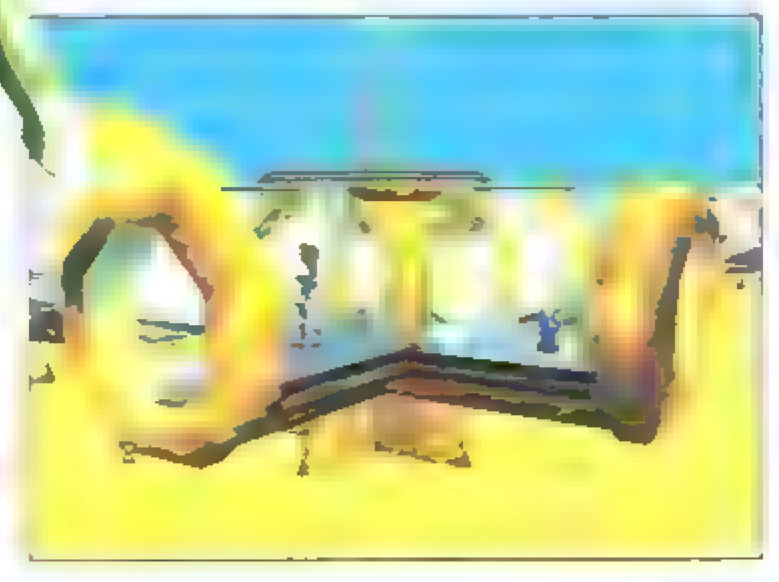
GAME INFO

製作開發 Anarchy Enterprises
代理發行 京群超媒體
遊戲類型 模擬類
遊戲類型 未定 語言版本 繁體中文
適用平台 windows 98/ME/XP/2000

官方網址：http://www.deepseatycoon.com/

充滿幻想的 水世界

相信玩家對於模擬城市的一系列作品都相當的耳熟能詳，這一款《模擬城市－深海大亨》將整個遊戲場景從陸上搬到了海底，不論在功能上或策略執行上，都有相當的挑戰性。整個環境架構，會讓玩家置身於幻想的3D水下世界去進行冒險，玩家所面對的地形，是海底峽谷，珊瑚礁，海底火山，加勒比海，北冰洋，火山地帶等等。有別於之前模擬城市的地形。遊戲中充滿策略運用和豐富的幽默對白與狀況。此外，再加上各種選項，遊戲模式，任務，以及那些活生生的水下生物等等，能讓玩家體驗另一種世界的全新感受。



每一個空氣管道裡面，都會有人走動，玩家要留意空氣管道的情況



▲開始建[illegible]於自己的海底城[illegible]

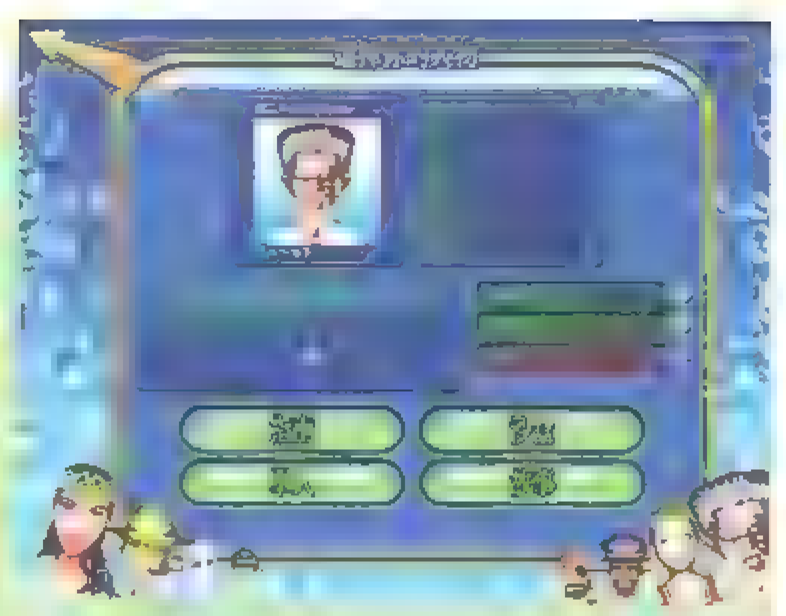
SYSTEM REQUIREMENTS | ＊CPU PII 350 ＊記憶體 32MB ＊硬碟 175MB
＊顯示卡 16MB/DirectX 9相容顯示卡 ＊光碟機 4X CD-ROM ＊音效卡 DirectX 9相容音效卡

全 3D 視野與 24 個角色

遊戲當中的視角是採用第一人稱的視野，在整個視野上，玩家可以自由拉近與拉遠，在移動上，只要輕輕的移動滑鼠與鍵盤，就可以隨心所欲的到處視察。此外，遊戲當中的配樂與音效都深具水準，保證讓玩家宛如置身在海底世界一般。當然，遊戲中另一個有趣的特色就是總共有 24 個滑稽角色供玩家選擇。每個角色的性與專長都不一樣，玩家可得好好選擇想要的角色喔！



▲ 每座城堡互相連結的[illegible]



▲ 玩家一開始選擇想要的角色，每個角色屬性不同喔。

多重模式供你挑戰

遊戲將提供 4 種遊戲模式，包括指南模式，沙箱模式，單人模式，和故事模式，還有 100 種不同的建築物。例如動物園，購物商場，監獄，城堡等。不過水下世界也有危險存在，如巨大章魚、沉船、漩渦、潛水艇的魚雷、有毒的廢物、地震等。當然作為水下城市的市長不僅要有責任管理好你的水下王國，還要負責它的安全，當海盜或鯊魚進攻你的城市時，你可以跳進魚雷炮塔，以第一人稱視角給予還擊。

指南模式

指南模式是提供給新手一個盡快熟悉操作環境的安全模式，進入指導模式之後，系統將帶你瞭解遊戲的基本特性並且指導你如何操作以進行遊戲，裡面有許多課程供選擇學習。在你完成該指導後，就可以嘗試「沙箱模式」、或「單人模式」或「戰役模式」。



單人模式

在單人模式中，玩家將會面臨到許多棘手問題的挑戰，例如巨大鯊魚的攻擊、[illegible]的威脅、電力供應不足的爆走等等，這些問題發生在海洋世界城市的每個地方。根據你所選擇的角色，解決這些問題的方式也就不同。在這個娛樂模式下面，選擇適合解決該城市當前問題的角色是很重要的。如果你每完成一種任務，你將會得到一個獎品，獲得更多娛樂！總而言之，在這個模式底下，玩家的管理能力就相當的重要，如果玩家的政策失敗，那麼整個海底王國可能會一夕變天。

沙箱模式

在此模式中，是屬於比較輕易又自由的環境，較無外在危機的困擾，玩家可以選擇一個位置並且立刻開始建造城市而不用受到任何限制。在沙箱模式下，沒有規則，但是要成功建設一個城市，你仍然要注意人們的需要，如果玩家想要當好一個大眾城的市長，就要好好聽取市民的心聲。



故事模式

在這裡你能選擇 3 個有特定主題的海底故事情節，分別是「夢想」、「龐大現金」以及「紅色警報」。每個故事情節都是按照順序進行的，因此你必須完成故事中的一個環節才能通往下一關。當你完成所有的任務後，你能夠得到一個獎品關來獲得更多娛樂，這個關卡考驗玩家的是經營管理的技巧，每個故事都有一定的架構，每個架構都有不同的關卡設置，玩家必須一步步通過每個關卡的試驗。整個流程緊湊且刺激，超過 75 個瘋狂的深海任務等著玩家的挑戰！



單機館

一次給足所有的人物與歷史

《三國志英雄傳》依據三國正史來開發設計，[illegible]315人，其中180位以上的武將有著全體[illegible]畫像設計，[illegible]三國時代的時光，且搭配中國新銳畫家[illegible]的人象，[illegible]更加貼近中國人的觀點，[illegible]事件，如：耳熟能詳的赤壁之戰、孔明的出師表、官渡之戰，甚至連劉備死亡後孔明繼承遺志繼續北伐的橋段也收納其中，遊戲時間依據歷史進[illegible]，所以在某年代發生的事件都會準時發生，這讓《三國志英雄傳》不僅是一款策略模擬遊戲，更是一部真正的三國歷史

共有180位以上的武將▶
有全體造型的圖像

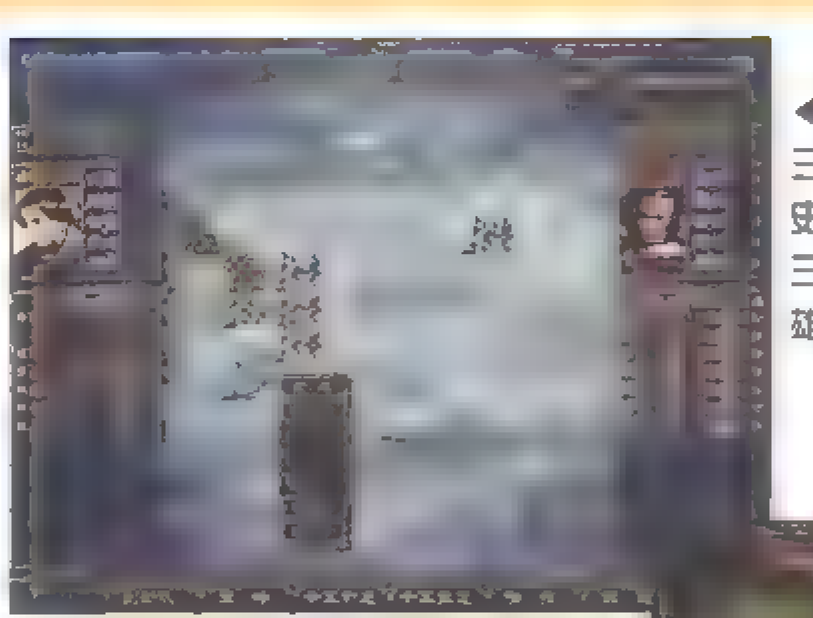
三國志英雄傳

《三國演義》的歷史大家早已都耳濡目染了，它不只是一部陳敘百年、概括萬事的歷史小書，更深刻的刻劃了人內心的種種情感，三國題材的遊戲更可說是歷久彌新，由Systemsoft Alpha所研發的《三國志英雄傳》將帶給大家一個不同感受的三國世界

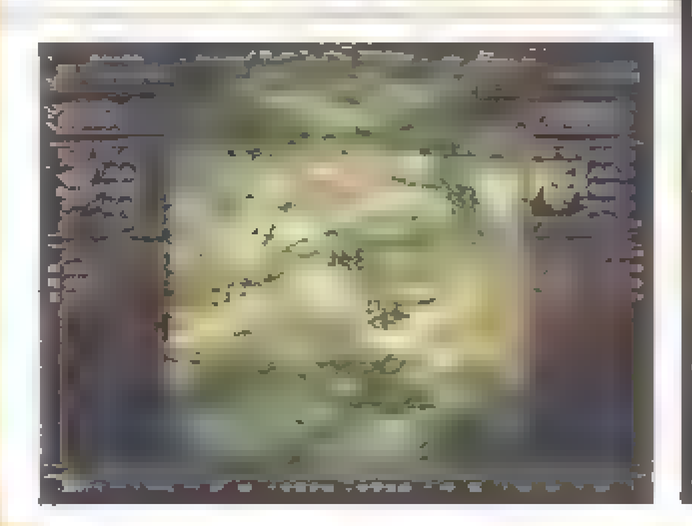
發行日期 11月 預定

製作開發 Systemsoft Alpha
代理發行 淇倫互動
遊戲類型 3D策略模擬
遊戲售價 [illegible]元　語言版本 中文
適用平台 Windows ME/2000/XP





◀▼根據三國志正史而製的三國志英雄傳



三國志正史的真實呈現

說到日本的Systemsoft Alpha公司，這間以《大戰略》、《戰鬥妖精雪風》、[illegible]等遊戲[illegible]項系統做更進一步的調整強化，製作了[illegible]國時期為歷史背景的[illegible]國志英雄傳[illegible]遊戲打破慣例沒有使用《三國志演義》為參考劇本，而是採用了[illegible]國志正史》為藍圖。[illegible]將在真實的三國歷史中，操控30[illegible]名真實名武將[illegible]稱霸中原為目標[illegible]戰鬥，沒有[illegible]的特殊技巧，只有最真實的戰役[illegible]最純粹的戰鬥，運用你的智慧[illegible]謀略，成為終結[illegible]國時代的王者

*[illegible]　*[illegible]　*硬碟 1GB
*[illegible]　*[illegible]碟機　*音效卡 支援DirectX 9.0

濃濃的[illegible]

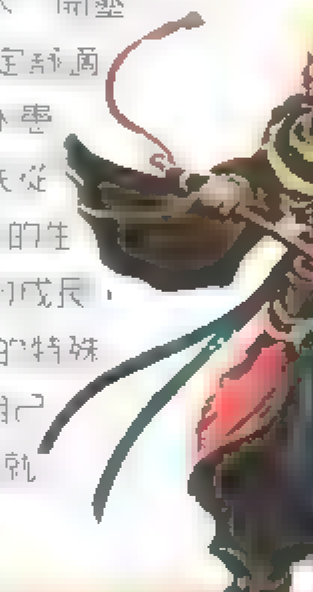
遊戲配樂採取中國風味濃厚的曲調，內政系統的背景音樂配樂讓人可以心平氣和的處理政務，而戰爭時使用節奏緊湊的音樂則讓人感受到殺戮之氣，一個好的遊戲一定要搭配好的音樂才能顯示出它的價值。除此之外另一個是本作中的一大特色，300多名歷史武將的個性都忠實的加以呈現，遊戲製作的時候，人物設計方面邀請了中國本土的畫家，讓作品之中的人物是日本人無法繪製的，角色中國風格，大陸[illegible]三國[illegible]與今[illegible]的《三國志英雄傳》[illegible]不一樣的感受。



◀處理內政時將搭配悠揚的中國式曲風

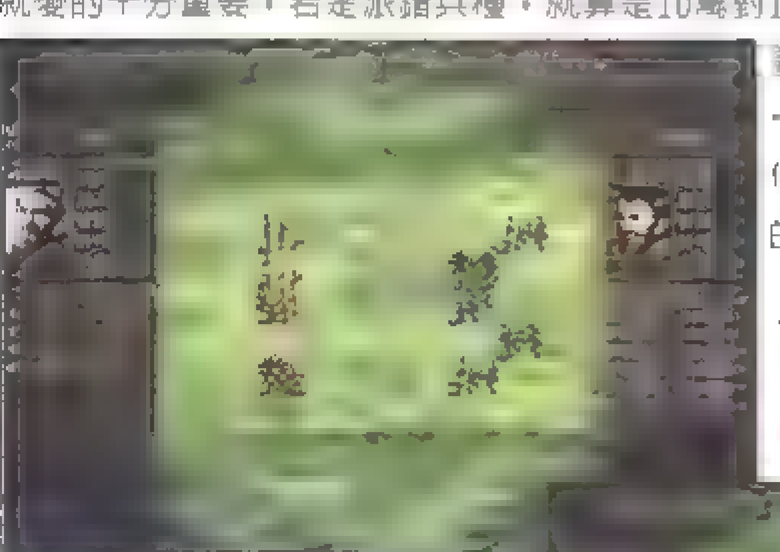
不可缺少的政策規劃

基本上遊戲設計和《天下統一》差不多，採用對每一個據點進行壓制戰鬥的系統。遊戲系統方面使用輪流發出指令的方式，根據季節的變化，分別實行更新、軍備、政治、戰略和合戰五個回合。要有強大的兵力首先必須要有人民的供給兵，優良的政策規劃自然能夠讓領地富饒，人民自然歸服，要達成這個目的有不同的政治手腕，可使用的指令包括：城郭擴張、治水、開墾、外交、徵收，以讓民眾過安定富裕的日子為基礎來制定策略，水患發生時治水、開墾荒地供農民從事生產、拓展外交給人民安定的生活…等，就能夠讓領地得到民心，不過也必須隨時小心電腦AI的特殊狀況，當然每個人都有一套自己的治國理想，各種政策決定就看你是屬於哪一種統治者了。



人和相剋系統與詳實的兵種

而《三國志英雄傳》中獨一無二的特色－人和相剋系統，這個系統分別對應遊戲中的300多名武將的出身地、宿星、天命等資料，利用屬性相合可以在戰鬥中提高和自己屬性相應武將同伴的能力，還能夠得到一些特殊的照顧。而屬性相剋的武將也會在戰鬥中得到較多的優勢，因此，在遊戲中注意利用同伴們之間的屬性因素和敵將的相剋性就可以給戰鬥帶來多一分的勝算。另外，遊戲中的兵種也是考據當年的時代背景創作的，作戰的兵種包括騎兵、槍兵、弓兵、刀兵四種，兵種之間彼此相互制約，互相克制，所以戰爭的同時，出兵兵種的調配考量就變的十分重要，若是派錯兵種，就算是10萬對1萬的這種懸殊差距，優勢的一方也必須要付出慘痛代價的。



◀▼戰鬥時兵種的搭配很重要



緊張刺激的野戰和攻城

遊戲的軍備部分是在參考了《天下統一》之後重新加強製作的。戰役方面包括野戰和攻城戰兩種。遊戲初期對自己的部隊進行合理配置是非常重要的。另外，針對武將的不同在戰鬥中也可以使用不同的戰略，了解敵對武將的特性有利戰爭的勝利。野戰勝利之後可以繼續進行攻城戰，如果都進行順利的話，就可以拿下這個據點並將其納入自己的版圖。城市的攻防戰更顯得有趣，您可以使用包圍、強襲、單挑、退卻四個指令，四種指令的變化應用讓城市攻防戰變得更加緊張刺激，其中不戰而屈人之兵是最高明的獲勝手法。另外，三國遊戲最著名的特色就是武將單挑系統，遊戲中將以中國水墨畫風格讓戰鬥別具風味。



▲善用各武將的專長相當重要



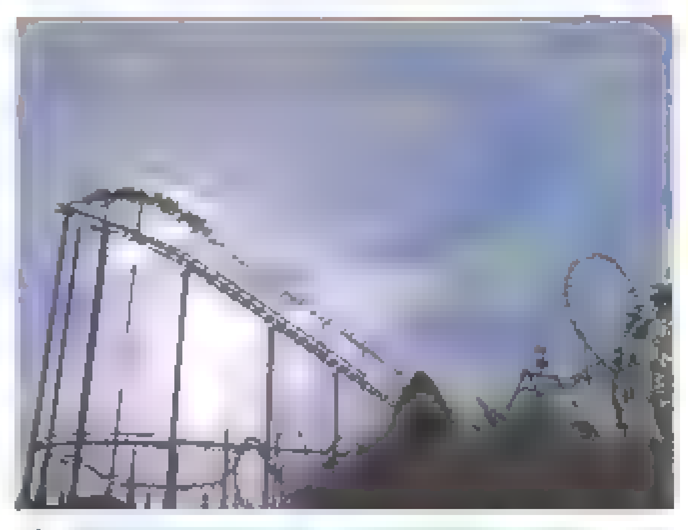
▶單挑以水墨畫風格呈現戰鬥



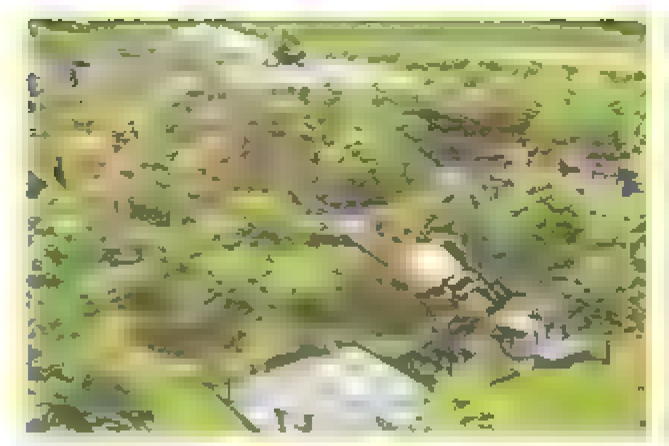
單機館

DIY煙火秀

《模擬樂園 3》新增的煙火大師功能，讓玩家們能在自己的遊樂園中任一處放置自己的煙火，並創造出驚人的煙火秀，或是利用許多豐有的煙火去安排一場豐富的煙火秀，穿插著火箭發射，空中炸彈及遊戲中的噴泉特效。善用煙火秀，將可以吸引更多的玩家們湧入你的遊樂園。在裡面玩得愈高興，他們就會花更多的錢，利用煙火秀的名氣做廣告宣傳，就可吸引到更多新的客戶進到遊樂園裡。



▲ 運用新添的煙火設備創造出驚人的煙火秀











《模擬樂園 3》是由英國劍橋的 Frontier Developments 公司與遊戲設計師 Chris Sawyer 開發的遊戲，第三代除了採用全新的 3D 繪圖引擎及建造遊樂設施外，同時將加入前作所沒有的煙火大師功能，讓玩家可以自製煙火秀，並可搭配自己喜愛的 MP3 音樂



製作開發 Frontier
代理發行 英寶格
遊戲類型 模擬經營
遊戲售價 NT$890　語言版本 中文
適用平台 Windows 98/ME/2000/XP

官方網址 http://www.atari.com/rollercoastertycoon/us/index.php



▲ 更多的雲霄飛車嗎？這是一定要有的啦

音樂裡

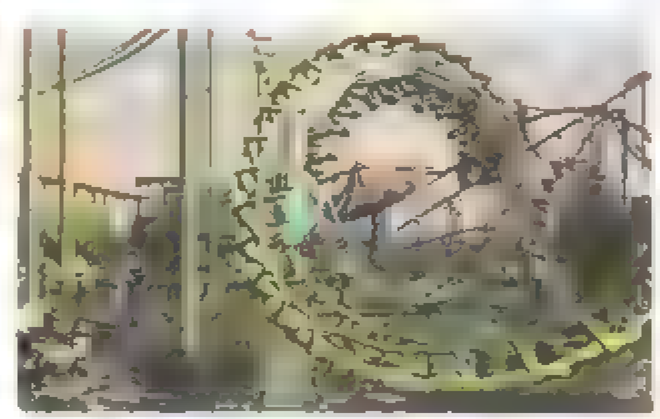
這次《模擬樂園 3》要讓你播放自己最喜愛的音樂，遊戲中的所有的遊樂設施與每一場煙火秀，都可以搭配遊戲中事先提供的預設音樂，或者玩家們自己的 MP3 音樂，做好搭配後。就如其他《模擬樂園》系列的自訂項目一樣，玩家可以與其他玩家進行交換煙火或遊樂設施的設計。除了可以為你的煙火秀自訂音樂，也可以在你的遊樂園及遊樂設施上裝設音樂，這有什麼特別呢？確實是與前作不同，本作是可以讓玩家們由他們的音樂庫選出他們喜歡的 MP3 音樂格式，或是玩家們自己錄製的音效，並將它們設定在玩家建造的設施上及遊樂園的園內音樂。玩家們也可以設計園內佈置物並設定它的搭配音樂或音效，運用適合的音樂與園內佈景主題搭配更能使遊客沉浸在你的遊樂園中。





◀ 光影系統使得夜晚的遊樂園更具有一番風味。

＊CPU　PIII 733MHz 以上　＊記憶體　256MB　＊硬碟　600 MB
＊顯示卡　DirectX 9　＊光碟機　32XCD-ROM　＊音效卡　DirectX 相容

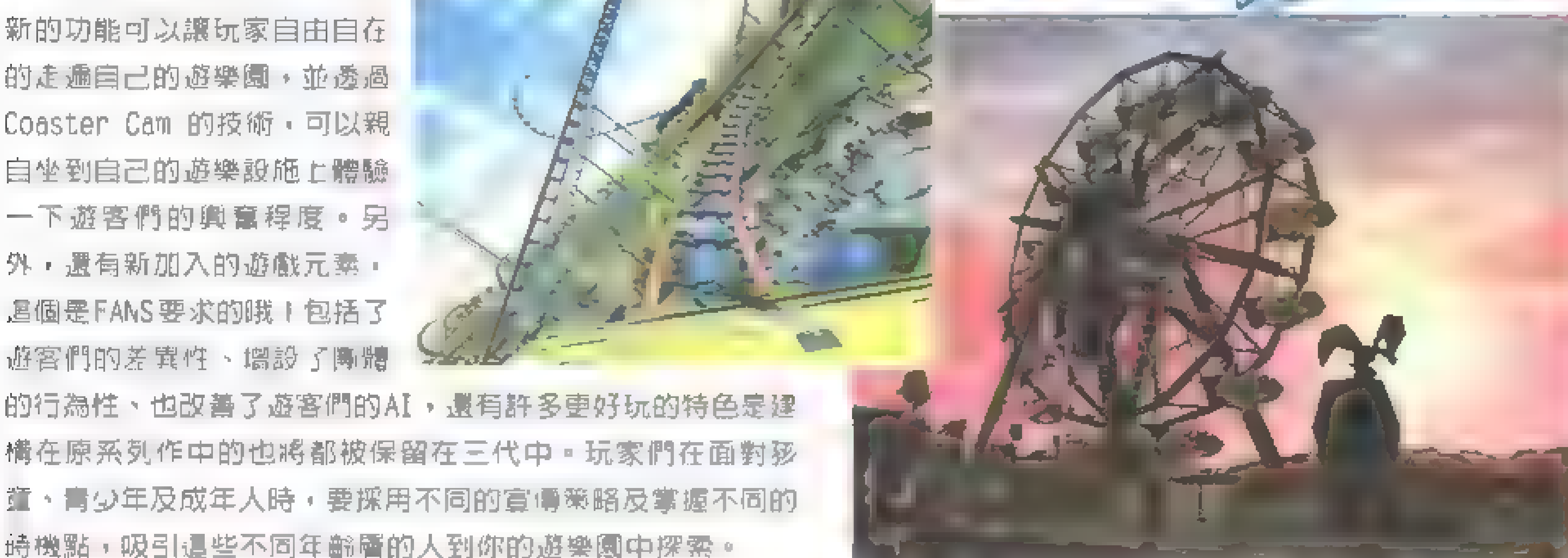




3D繪圖與光影效果

這次的全新夜景特色包括了傍晚、黎明破曉時分、月明之時，及滿天星辰，這都將挑戰著玩家如何在你的雲霄飛車、遊樂設施及人行步道上，裝設照明設備的能耐及規劃。由已釋放的動畫影片中可以看到三代的3D繪圖技術，還增設新的功能可以讓玩家自由自在的走遍自己的遊樂園，並透過Coaster Cam的技術，可以親自坐到自己的遊樂設施上體驗一下遊客們的興奮程度。另外，還有新加入的遊戲元素，這個是FANS要求的哦！包括了遊客們的差異性、增設了團體的行為性、也改善了遊客們的AI，還有許多更好玩的特色是建構在原系列作中的也將都被保留在三代中。玩家們在面對孩童、青少年及成年人時，要採用不同的宣傳策略及掌握不同的時機點，吸引這些不同年齡層的人到你的遊樂園中探索。

◀親身試試這驚人的3D效果吧



◀透過遠距鏡頭還可看到感人的夕照，迷人的月光及豐富的天空

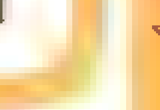
人性化設定

人性化和個性化的人物設計是《模擬樂園3》的另一改良之處，每個遊客都擁有自己的特色，從膚色、身高、衣著、髮型等等都各不相同。最讓人興奮的是，你還可以直接觀察坐在雲霄飛車上遊客的反應，當你不斷加快車速時，你會發現有些人會興奮雙手在空中揮動，興奮地大聲笑，而有些人卻是害怕的臉色蒼白，每個人都表情豐富，動作不一。在人物設計上還有一點特別之處就是遊客會因應身邊環境的影響，你會驚訝地發現這成千上萬的遊客有各自的面部表情及動作。比如說，當雲霄飛車經過時，遊客們會抬頭觀看；又或者會跳開來，以便讓那些剛從瘋狂的雲霄飛車上下來的人發洩在身上的東西。此外，在三代中將更加人性化，你可以設計適合不同年齡層的雲霄飛車，小孩不能玩為成人設計的遊戲，老人有專為他們設計的緩慢遊戲設施，讓你的樂園變成一個老少咸宜的娛樂天堂。

▲在模擬樂園3中每個遊客人都有豐富表情及動人的肢體語言。





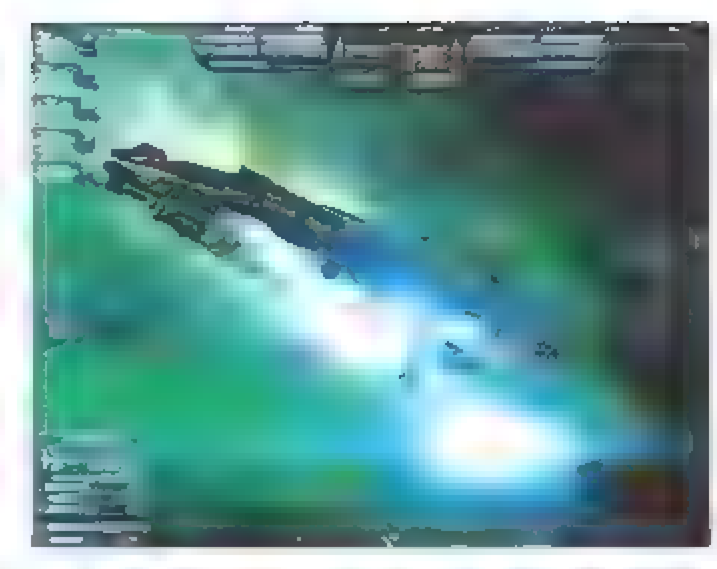


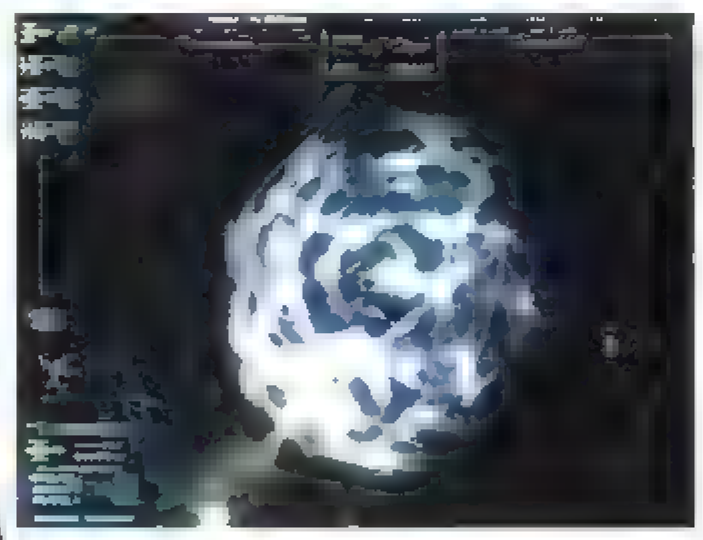
單機館

遊戲背景故事

21世紀末，一個狂暴的蟲洞出現在太陽系附近。Richard Cromwell，第一個在外太空出生的人類，被指派率領部隊前往蟲洞進行探險和殖民。不幸的是蟲洞很快的在Noah's Ark艦隊進去之後就塌陷，並讓Richard的小孩Marcus無法跟隨進入，而玩家就是扮演Richard的小孩Marcus。在Noah's Ark艦隊消失之後，年輕的Marcus便跟隨他父親的腳步。然而他的軍隊並沒有像他父親一般的幸運，一場市民戰爭讓地球政府跟殖民太陽系的其他太空組織一分為二。

Marcus在戰爭中被擊敗而受困在木星軌道上，並且被低溫冰凍，呈現休眠狀態，就這樣度過了好幾年。還好Marcus在數年之後甦醒，戰爭已經結束，太陽系也由許多經濟組織統治，他加入其中一個組織，負責指揮一艘戰艦「Stiletto」，並且被分配去調查敵對組織神奇的開發，遊戲就此開始。在調查的過程中，玩家將會跟著Marcus發現組織的通敵和一些異形組織、野蠻的機器人甚至是他父親跟Noah's Ark艦隊發生意外的原因。





▲玩家將扮演Marcus穿梭在銀河間

銀河創世紀3

NEXUS

《Nexus: The Jupiter Incident》這款遊戲其實就是《銀河創世紀》的第三代，原先計劃2003年中可以上市，但開發小組卻集體跳槽離開原公司 Philos Labs，另組Mithis Games，進度因此延後；直到2004年9月VJG表示將接手後續行銷，玩家才有機會玩到這款作品。

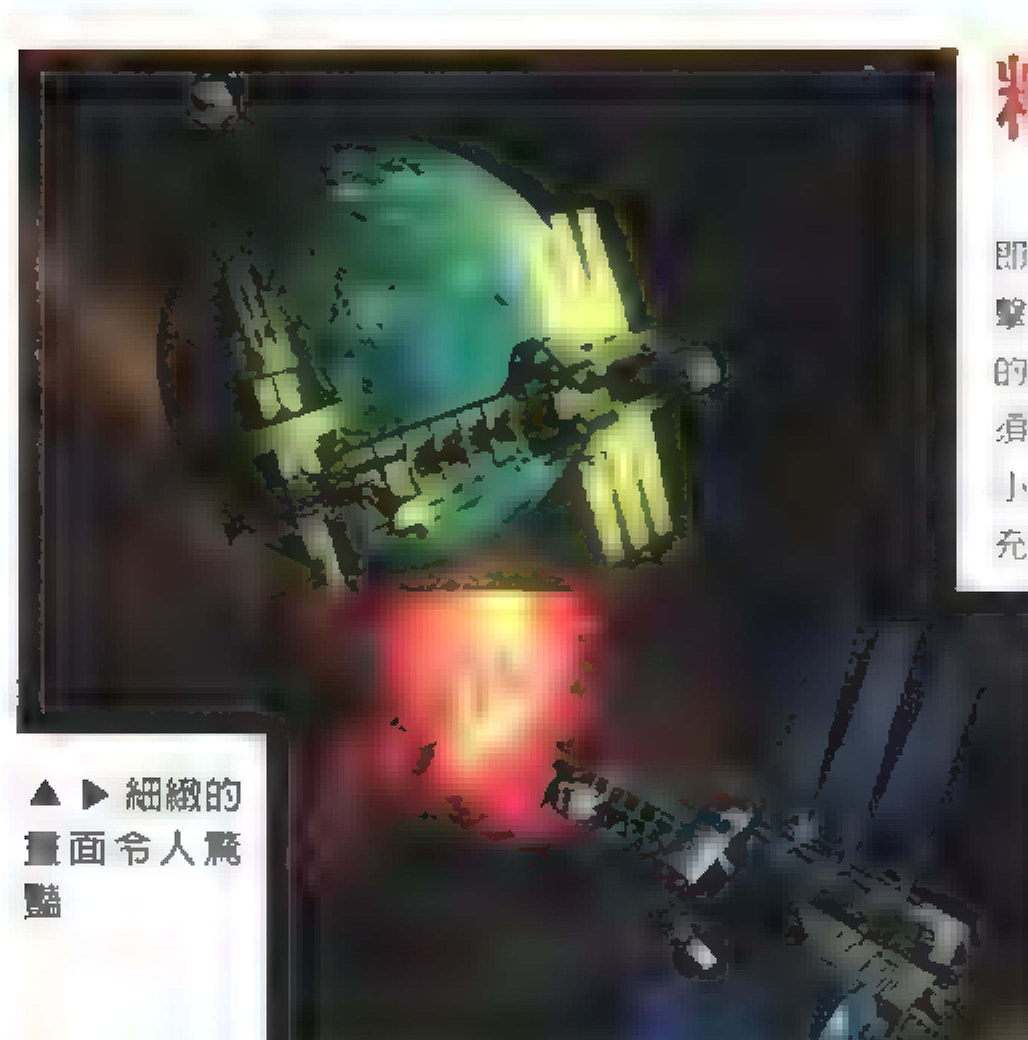




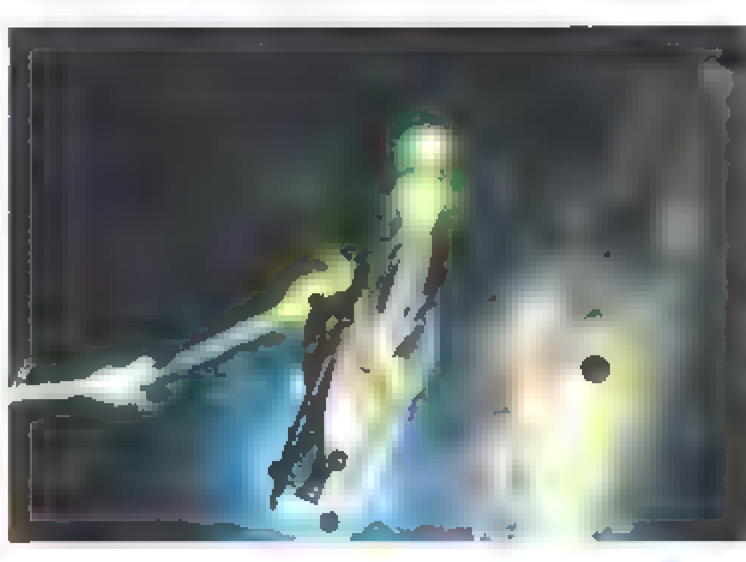
製作開發 Mithis Games
代理發行 松崗
遊戲類型 太空策略
遊戲售價 1080元　語言版本 英文
適用平台 Windows 98/2000/XP

精緻的太空即時戰略

《銀河創世紀3》是一款「太空策略戰艦」模擬遊戲，跟一般即時戰略一樣，玩家可以指揮各種不同的單位，你必須指揮單位攻擊，以及從哪裡攻擊，使用什麼武器等等。但玩家不需要進行漫長的經濟管理，只需要帶領艦隊獲得勝利，但戰爭結束後玩家還是必須進行修理等基本的管理。另外，遊戲的畫面非常精美漂亮，研發小組自行研發的Black Sun 3D引擎是背後的大功臣。這引擎讓遊戲充斥了在重視第一人稱的遊戲中才會出現的粒子特效、曲面貼圖、鏡面反射、爆炸及煙霧軌跡、多色雷射和武器特效等精采的視覺享受。



▲▶細緻的畫面令人驚豔



官方網址：http://www.leadinia.com/

*CPU Celeron 1 GHz　*記憶體 128 MB　*硬碟 500MB　*光碟機 32倍速光碟機
*顯示卡 GeForce 2 MX或相同等級的顯示卡　*音效卡 相容於MS DirectX的音效卡

簡易和複雜並存的介面

戰場畫面的四周就是玩家控制的選項，為了讓玩家更容易上手，特別簡化各種指令，像是「戰鬥」或者「移動」，點選之後，就直接鎖定目標，在這之後，船上的戰機就會進行戰鬥並在你的指令下進行最大的攻擊。你將必須負責監控戰況並指揮你的船艦找出敵人弱點，你必須決定哪一種武器需要使用？是否要使用戰機進行打帶跑的誘敵戰術，將敵人之洋艦引出防禦線？或者使用飛彈，還是撤退？命令你的戰機攻擊敵人的引擎，讓它無法動彈還是攻擊它的發電機，卸除他的武裝？何時應該派出你的戰機並且判斷現在是不是最好的時機，派出突擊部隊，佔領它的船艦？這些聽起來既困難又冗長的命令，都在遊戲簡單的介面，而變得更為容易。介面外觀的只是遊戲最基本的控制，配合上自動人工智慧，你可以決定你船艦的動向。當然，當你熟悉基本的控制之後，你就可以開啟介面選項下更多有關的選項，並控制各種「微控制」，讓玩家可以執行更深入的管理和指令，像是玩家可以調整船艦的能源管理，手動全面關閉或者只開啟上部分的武器，或者優先分配機隊並視戰況而定，手動控制飛行路線，直搗戰爭核心。

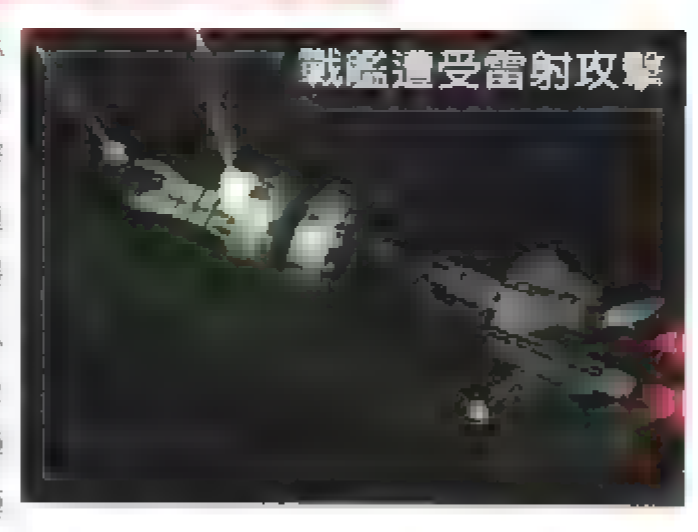


有供新手使用的簡易介面，也[redacted]複雜「微控制」

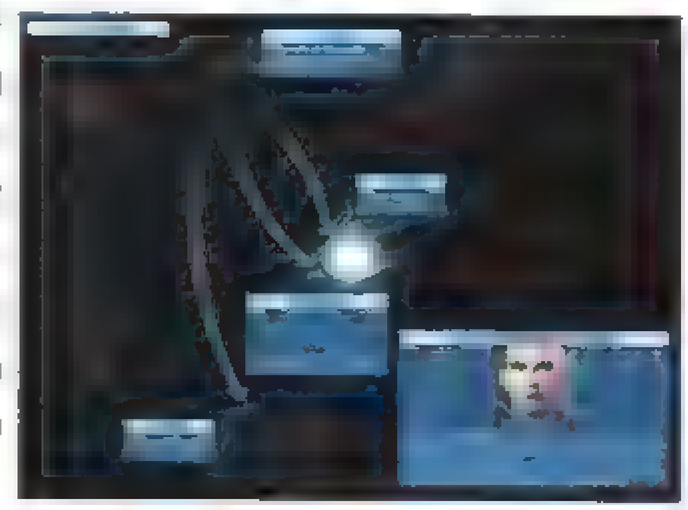
高明的電腦對手

《銀河創世紀3》中的電腦對手，有著高超的人工智慧，電腦將會尋找玩家的戰略弱點，進行攻擊。所以玩家不可能單靠一種攻擊戰略就能過關，而且遊戲雖然有聰明的自動管理和攻擊模式，不過玩家不能太過於仰賴，因為如果玩家全部交由電腦控制，很快的玩家就會發現戰況陷入不利，但玩家如果認真思考並規劃自己的策略，有機會逆轉劣勢

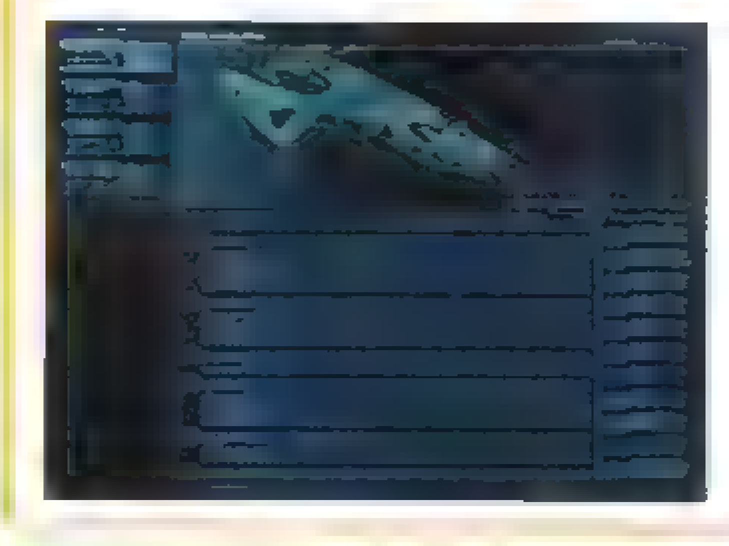
真人對戰更加有趣



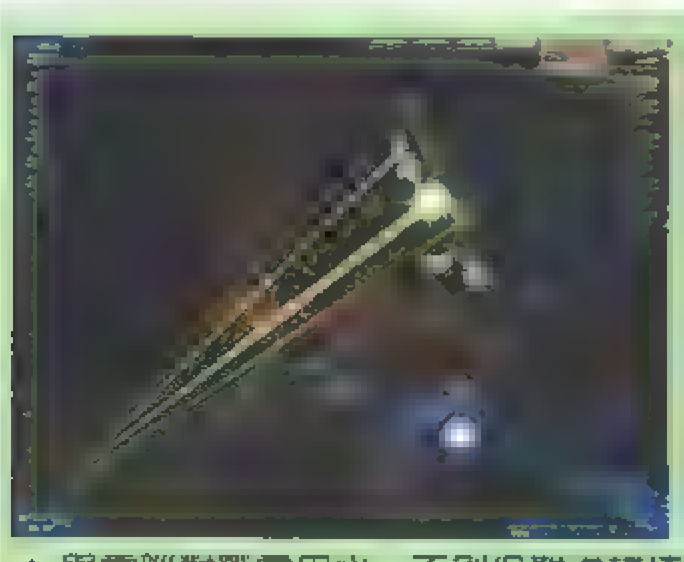
單人任務可以說是磨練玩家戰技的訓練而已，真正稱得上遊戲另外一個重頭戲，是可支援最多12人連線的多人遊戲。多人遊戲支援數種不同的模式，包括死鬥模式，團隊死鬥模式，合作模式（對抗電腦），護送VIP，統治模式和團隊戰鬥，或者完全由玩家自定的戰役模式！在這些模式下，玩家必須善用「微控制」，才有可能擊敗真人對手。而且遊戲中也提供了麥克風的支援，玩家可以透過麥克風直接跟隊友進行溝通，還在戰況激烈的戰略模式下，免去辛苦的打字，更能夠充裕的下達各種戰略指令！遊戲除了單人和多人模式之外，也提供了模組的支援，玩家可以透過遊戲提供的模組工具，創造自己的偉大戰役，不但可以創造出來自我挑戰，更可以分享出來，讓你跟同好間進行合作或者對抗。當然，玩家也可以在網路上下載由其他玩家創造出來的模組，延伸《銀河創世紀3》的戰役

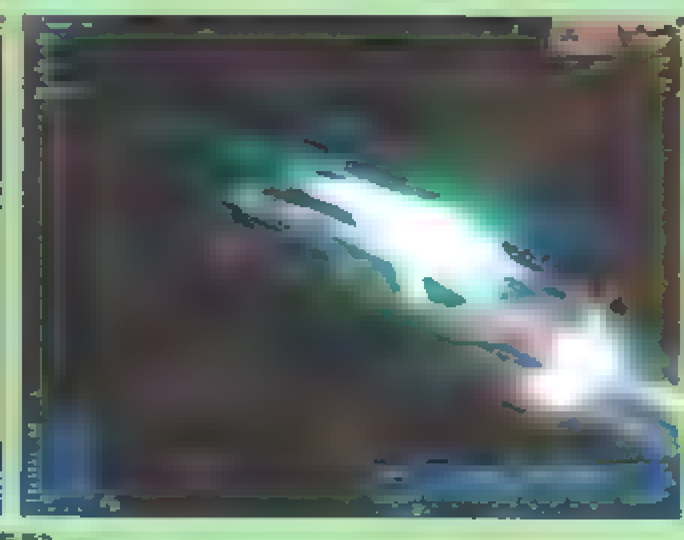


▲戰術簡報



◀詳細的戰機資訊







▲與電腦對戰需用心，否則很難逆轉情勢

銀河生死鬥之前世今生

《銀河生死鬥》1代和2代分別在1998年和2001年上市，而製作公司則是Dynamix」組，當初的製作概念，是把CS的對戰模式應用在更廣大的戰場上，所以在《銀河生死鬥》的多人連線當中，玩家可以身處在多達64個玩者的戰場當中，當然遊戲地圖也相當龐大而前幾代作品裡，遊戲只支援了多人連線模式，製作小組所重視的就是凌駕CS的第一人稱射擊遊戲，所以遊戲並不支援單人的故事模式。而最新系列作《銀河生死鬥：復仇祭》終於要上市了，融合了前幾款作品的特點，增加了現在一般FPS類型當中會出現的各種模式，像是搶旗模式等，可以算是《銀河生死鬥》的顛峰之作！當然在畫面表現也比以往進步很多，因採用了Unreal引擎，還加入了許多物理引擎系統，玩家可以破壞許多物件、場景，讓戰場更加逼真！





◀▼多人對戰是《銀河生死鬥》系列的主軸



《銀河生死鬥：復仇祭》算是銀河生死鬥系列作品的第三代，而三代的製作小組也改由「Irrational Games」來研發設計，這個製作小組的著名作品就是科幻RPG遊戲《網路奇兵2》，和即將接手的《S.W.A.T 4》，他們接手製作的遊戲都算是經典大作，當然《銀河生死鬥：復仇祭》也不例外！



製作開發 Irrational Games
代理發行 利迪娜
遊戲類型 第一人稱射擊
遊戲售價 1080元 語言版本 中文
適用平台 windows 98 2000 XP

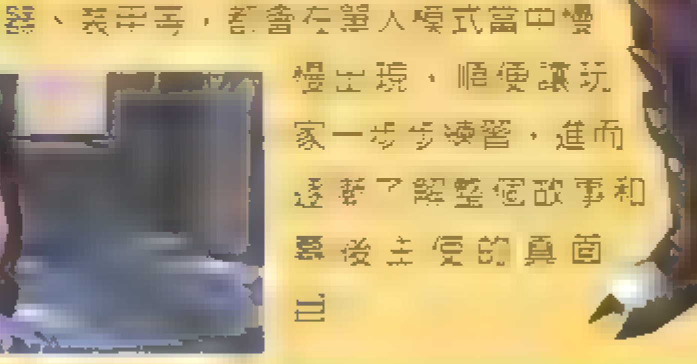
官方網址：http://www.tribesvengeance.com/us/

故事模式開跑

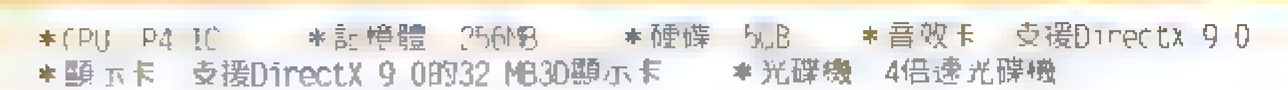
和前幾代作品不同，《復仇祭》當中另外加入了單人故事模式，這是前幾代所沒有的。遊戲的主要故事是敘述帝國和部族之間的分裂、戰爭，而且是蔓延了兩代的長年戰，從女主角……開始，直到遭受迫害，帝國和部族人開始了永無止盡的戰爭，直到她的女兒來結束這場戰爭。而在故事模式當中，玩家可以體驗和多人連線不同的樂趣，多人連線模式當中的武器、裝甲等，都會在單人模式當中慢慢出現，順便讓玩家一步步練習，進而透著了解整個故事和最後主角的真面目







▲▶加入故事情節讓銀河生死鬥更豐富


*CPU P4 1G *記憶體 256MB *硬碟 5GB *音效卡 支援DirectX 9.0
*顯示卡 支援DirectX 9.0的32 MB3D顯示卡 *光碟機 4倍速光碟機



全新的武器和載具

遊戲當中也新增了許多不同的武器和載具，其中不乏作品經典的武器登場，當然也在這一代出場露一手囉！而在遊戲裡是人類陣營基本的裝備，也是從一代來的手榴彈、火箭筒等武器，除了經典武器之外，還新增了許多全新的武器，如迫擊砲機槍等。而載具方面也增加了更多，依照帝國和部族的不同，各自的載具也會不同，各有特色，即使是戰車載具被破壞，其車上的機槍砲台也還是可以使用，這也是一個很值得一探的地方。





《復仇祭》裡新增不少武器，當然也少不了經典武器

經典設計與裝甲系統

《銀河生死鬥》系列裡，最特殊的是玩家可以改變自身的裝甲，《復仇祭》當中則繼續沿用了這個設定，遊戲裡玩家有三種不同的裝甲，分別是重裝型、中量型、輕裝型三種，其特色分別是重視火力、平均、重視速度等。在選玩家選擇不同的裝甲時，控制和攜帶的武器也會有所不同，較重的裝甲可以裝載較多的武器，而輕型則是速度快但是不能攜帶太多武器。玩家在遊戲裡也可以利用補給地區改變自身的武器和裝甲狀態。



增加樂趣的多人連線模式

本遊戲最重視的當然就是連線模式囉，不過這一代連線模式的人數調降到32人，畢竟遊戲的畫面提昇了太多，現在玩家們電腦的可能跑不太動廣大、逼真的戰場，加上人數，可能會超級LAG。而三種裝甲的切換也是多人連線的重點，和以往的系列作品相同，遊戲注重多人合作一起殺敵，雖然也有死鬥模式，但多人合作時總是可以互相配合，畢竟三種裝甲的特性、功能都不相同，互相支援的話，也是有很多樂趣的喔！

讓你飛上天的噴射背包

《銀河生死鬥》系列，最最最特殊的地方就是，它有「噴射背包」的遊戲設定，在遊戲當中，每個角色都會有飛行裝置，可以讓玩家在空中飛行和滑翔，而遊戲的許多場景都相當之廣大，玩家可以盡情的在戰場當中進行超自由的戰鬥，像是空中射擊、滑行等，這也是《銀河生死鬥》吸引人的地方。而多了飛行裝置，就讓《銀河生死鬥》的玩法更多樣，玩家除了注意來襲的敵軍，還要小心從空中進攻的敵人，保證會讓戰鬥更刺激、緊張喔！



◀噴射背包一直是銀河生死鬥迷的最愛

三個英雄的故事



說到製作公司「Stormfront Studios」，就是之前在全世界狂賣好幾百萬套「魔戒三部曲—雙城奇謀」的製作公司，而遊戲劇情則請到R. A. Salvatore操刀，他是許多D&D系列故事的作者，遊戲的主要故事圍繞在三位主角身上，他們因為不知名的力量而相聚、冒險，他們必須一起戰鬥，並且善用自己的各種特殊能力，這三個角色分別是戰士(Figther)、魔法師(Sorcerer)、盜賊(Rogue)，當玩家在進行遊戲時，可以同時操作三名角色來戰鬥，當玩家控制其中一名角色時，其他角色將由電腦控制，而玩家可以隨時切換至其他角色進行戰鬥，而且電腦控制的角色，玩家都可以事先安排好他們要做的事情，像是手動戰鬥、注重防禦或恢復等等，並不會一昧的胡亂攻擊，另外，戰鬥時職間的切換並不會讓玩家感到不順。遊戲的場景轉換、角色切換，都相當順暢，讓玩家能夠融入三個英雄的華麗戰鬥當中！





DEMON STONE

被遺忘的國度：魔之石

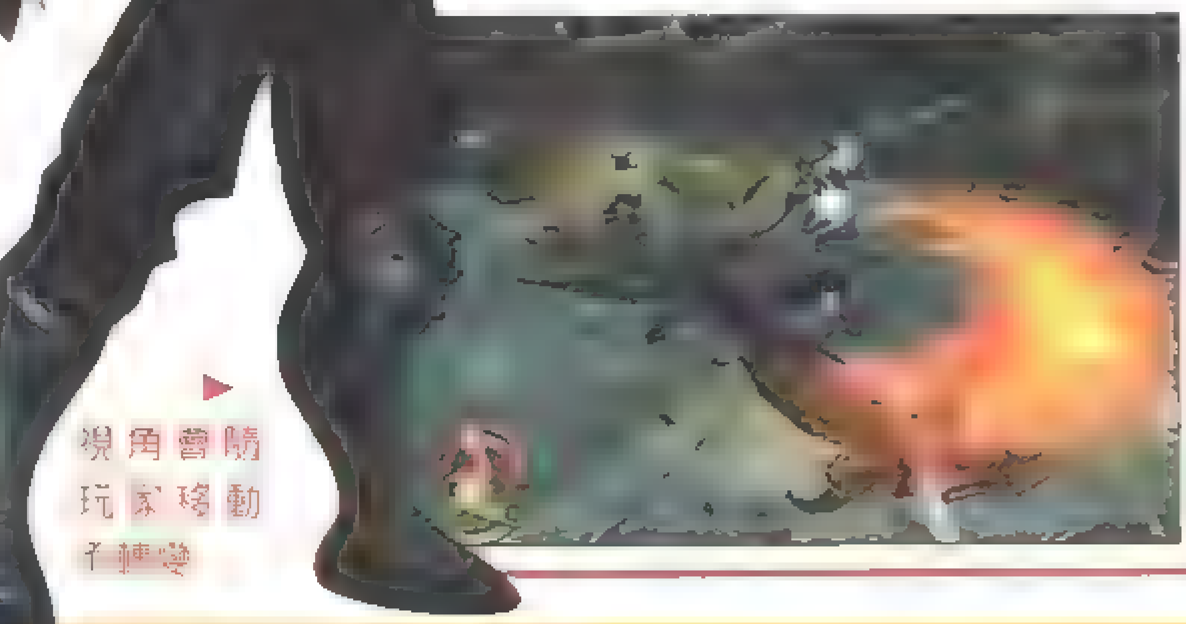
《龍與地下城》系列相信忠實玩家都不陌生吧，以龍與地下城(俗稱D&D)系統推出的遊戲有《絕冬城之夜》、《柏德之門》等，而《被遺忘的國度—魔之石》也是以D&D系統所推出的一款冒險遊戲，不過和一般的D&D系列不大相同，遊戲以動作冒險的方式來進行遊戲。



製作開發 Stormfront Studios
代理發行 ATARI
遊戲類型 動作角色扮演
遊戲售價 $ 1390元 語言版本 英文
適用平台 PC/PS2/XBOX

動態視點效果

《魔之石》雖然是一款動作冒險遊戲，和一般動作遊戲一樣，玩家必須在地圖上砍殺敵人，不過《魔之石》的畫面效果表現的更加出色，遊戲中利用了動態視點效果，攝影機的視角會隨著玩家移動，而且當玩家在戰鬥或使用魔法時，畫面也會震動或是搖晃，這會讓玩家頭暈嗎？並不會，這樣的效果反而更讓《魔之石》有類似電影般的優異表現，當然玩家也會在畫面上看到你的夥伴們一起奮戰的情景，玩家可以隨時切換你想控制的角色，穿梭在龐大的場景、魔法與劍自酷似電影般的場景當中。



▶ 視角會隨玩家移動而轉變



官方網站 http://www.atari.com/demonstone/

*CPU P III 733 *記憶體 32MB *硬碟 600MB
*顯示卡 [illegible] *光碟機 12倍數以上 *音效卡 音霸卡或相容之音效卡





優異的音效表現

本遊戲音效也是不容小覷的，遊戲不論是在地下城或是原野等，都充分的讓玩家感受到不一樣的氣氛，像在地下城當中，玩家可以發現會有一種莫名的壓迫感，而進入戰鬥時，也會有超熱血的特殊音樂，讓玩家更可以享受砍殺敵人的快感！另外，遊戲也用了相當大量的人物配音，而其中兩個主要角色的配音人員邀請到了Patrick Stewart和Michael Clarke Duncan來進行，其中Patrick Stewart就是主演銀河飛龍裡的艦長，而Michael Clarke Duncan也不陌生，看過綠色奇蹟的玩家們就知道了吧！

華麗的戰鬥場面

遊戲雖然利用了相當多的D&D系統，但是，動作遊戲嘛，玩家都只想趕快砍敵人或趕快過關等，而說到動作冒險方面，《魔之石》也利用了「連續技」的系統，當玩家使用戰士或盜賊攻擊一名敵人時，可以利用不同的攻擊方式對敵人造成傷害，還可以「鞭屍」增加你的連段數，而玩家還有其他兩個隊友，如果這時隊友使用法術等技能，也可以增加連段數，像是比如玩家正在攻擊敵人，法師同時施展法術攻擊，就會連續攻擊敵人造成極大的損害，加上《魔之石》優異的畫面表現，在製作公司的操刀下，玩家在戰鬥時，絕對會有如同魔戒般的感動！



◀ [illegible]



▲ 痛快的殺戮是本作一大特色



哈遊戲





《賽車遊樂園》中文版將帶給玩家全新不同的另類賽車遊戲體驗，其中包含了可以讓玩家創作設計賽道、耐玩度高且趣味十足的解謎關卡與超刺激的單人賽車關卡。而且，遊戲中獨特的 3D 賽道編輯器極易上手又創新，可以讓玩家無限創造想像，而跑道也可在單人或多人遊戲中執行。

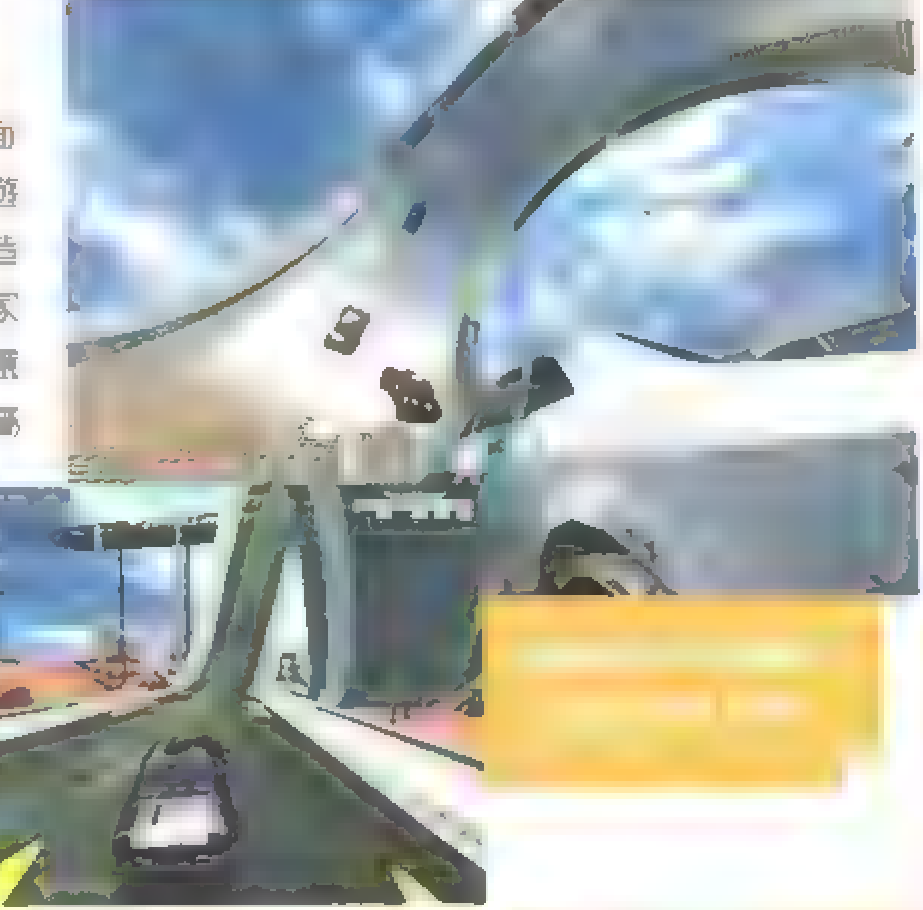


GAME INFO

製作開發 Nadeo
代理發行 華星科藝 / 光譜
遊戲類型 賽車 + 策略
遊戲售價 $ 890 元 語言版本 繁體中文
適用平台 win98 2000 ME XP

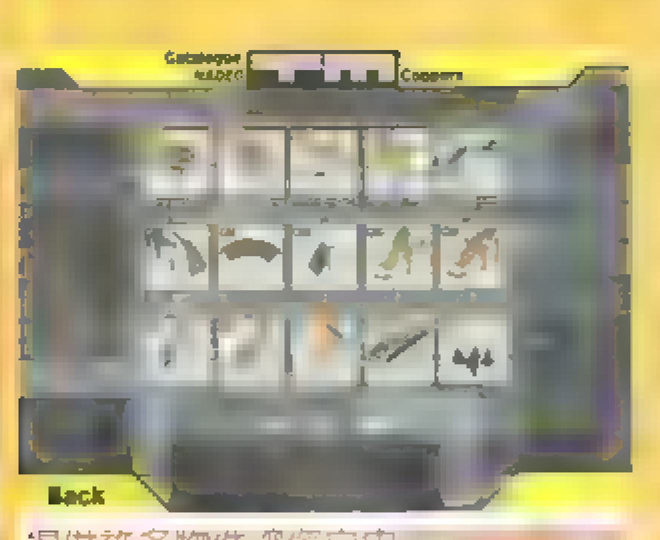
享受極速飆飆的快感

這是第一次在遊戲中，玩家必須要建造好跑道之後，才能在上面比賽的遊戲。建出最佳的路線、捷徑、以及大膽的策略是首要目標。遊戲中必需搜集所有的建築物件，透過真實般的建築物件，玩家可以創造出越來越龐大的跑道，包括迴圈、跳躍與超高難度的彎道等，允許玩家在建築場地上放置到2000個建築元件的超大型賽道。《賽車遊樂園》還包含了極具吸引力的多人連線遊戲，包含了許多的瘋狂跑道，可創造屬於自己的跑道並與人分享，以及迷人的多種競賽模式，其網路遊戲功能是低速與高速連線速度的每一位玩家都能參與的。





官方網址：http://www.trackmaniagame.com




提供許多物件讓您自由


各式跑道滿足您的需求

SYSTEM REQUIREMENTS
* CPU PII -450 * 記憶體 64MB * 硬碟 560MB
* 顯示卡 32MB 的 3D 顯示卡 * 光碟機 8 倍速光碟機 * 音效卡 相容於 DirectX9 音效卡



KOREA：FORGOTTEN CONFLICT

韓戰：被遺忘的戰爭

《韓戰：被遺忘的戰爭》之遊戲風格類似於「Commandos（台譯：魔鬼戰將）」系列，遊戲中玩家率領特種部隊從事各項特殊作戰任務。遊戲故事主要是在韓戰的 5 次戰役中，總共有 15 個任務關卡。所有的任務的環境是根據真實世界的地點所在進行遊戲畫面設計。這些精心製作的任務關卡將可以帶領玩家進入到韓戰時的朝鮮半島上。



發行日期 10 月



製作開發 Plastic Reality Technologies
代理發行 華星科藝 / 光譜
遊戲類型 即時策略
遊戲售價 $ 890 元　語言版本 英文
適用平台 Windows 98 ME/2000/XP

官方網址：http://www.koreaforgottenconflict.com/



真實韓戰全記錄

《韓戰：被遺忘的戰爭》遊戲背景設定在 1950 年到 1953 年之間所爆發的韓戰。於 1950 年 6 月 25 日，北韓領導人金日成在中國背後支持下，派兵穿越了朝鮮半島的北緯三十八度線，造成二次世界大戰後首次的大規模衝突。透過各種不同的地點，像是敵人基地、機場、火車站、工廠、戰俘營，還有港口與名勝古蹟，讓遊戲劇情更栩栩如生。遊戲關卡地區範圍從數公尺到數公里都有。而玩家帶領的所有特種突擊隊成員都擁有個別的特殊技術與能力，可以幫助玩家完成所交付之敵後作戰任務。任務目標可能會因遊戲進行發展而發生變化，玩家可能會根據隊員能力與技術，選擇新的任務目標並嘗試各種可能解決方案。



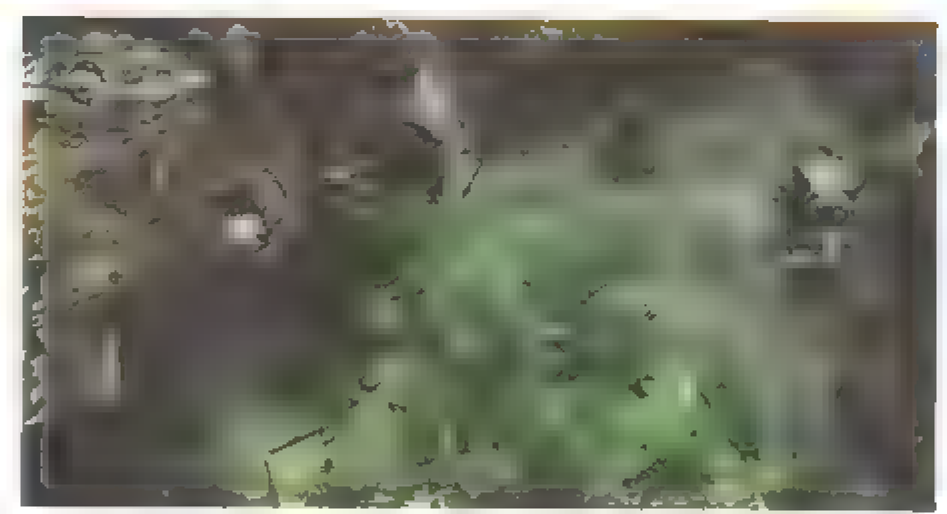


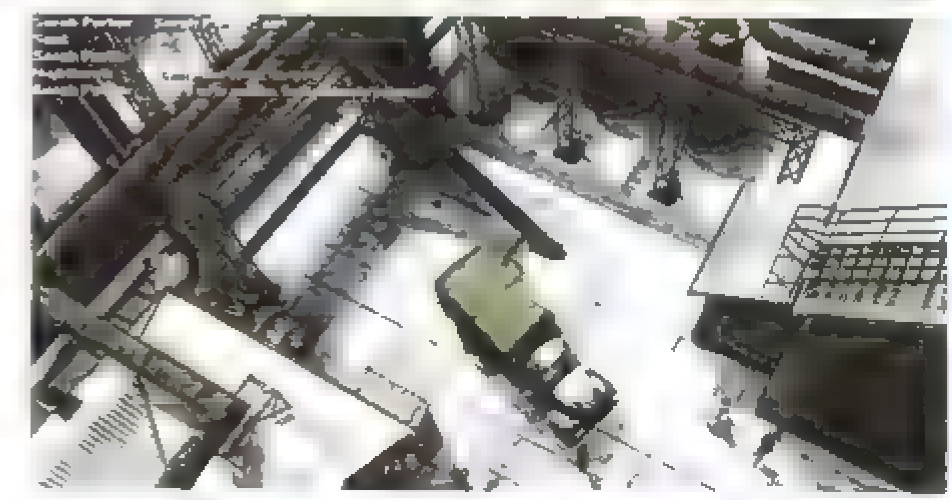
不同場景下的韓戰

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

3D環境下的多種部隊

《韓戰：被遺忘的戰爭》3D 環境，創造出逼真且具互動之遊戲環境。所有物體、人物及軍事設施都盡可能設計的趨近真實氣氛。更利用最新的 3D 技術，將一些新的遊戲特色帶給魔鬼戰將風格遊戲全新面貌。有各種不同的特種部隊士兵，包含：突擊隊員、狙擊手、爆破專家、醫療兵等，玩家所帶領的特種突擊隊成員都擁有個別的特殊技術與能力，有的可以放炸藥，有的可以使用特殊器具，能幫助玩家完成所交付的作戰任務。但是相對的，這也意味其他隊員不能使用其他人的技能，因此玩家常常必須成為隊員的保母，一路保護他們直到他們完成任務，這對遊戲順暢爽快度上會有一些影響。遊戲中也有不同的氣候特效，包含季節變化（春夏秋冬）所帶來的下雨、下雪、乱風及起霧。





3D 環境給您最真實的感受

*CPU P III 733　*記憶體 128MB　*硬碟 1 GB
*[illegible]　*光碟機 [illegible]　*音效卡 相容於DirectX9音效卡



哈遊戲

明星麻將一萬二萬三萬



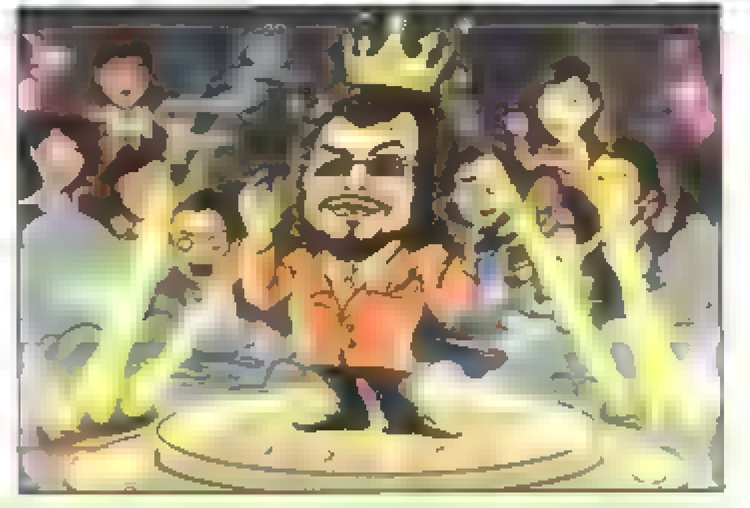
《明星麻將123》是一款集正宗台灣16張麻將與16張麻將雙套合一，四人對戰的麻將遊戲，遊戲中有搞笑漫畫風格的明星人物以及超炫豪華背景，讓你經歷一場視覺饗宴，徹底放鬆生活上的煩悶，與您喜愛的明星人物在方城之戰中一較高下，徹底放鬆一天的苦悶。



製作開發 冠提
代理發行 智冠
遊戲類型 益智
遊戲售價 $ 399元 語言版本 中文
適用平台 win 98 ME 2000 XP

激盪你的腦力 釋放你的壓力

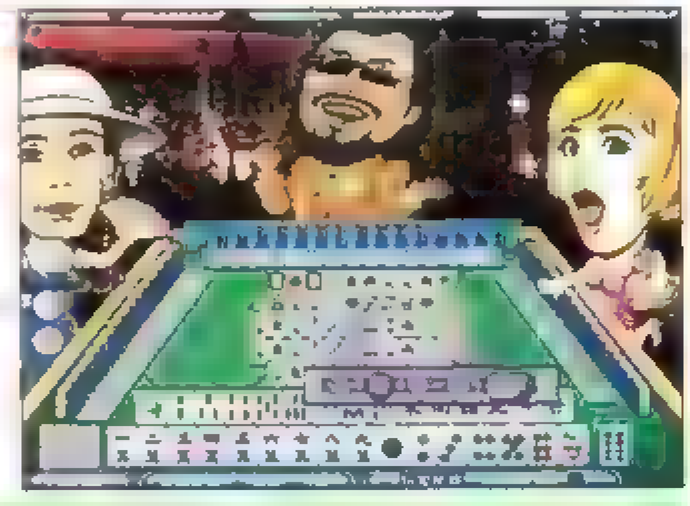
製作小組不惜投入鉅資，美術畫面及人物全數精心製作，希望玩家在麻將遊戲的世界中能夠盡情享受遊戲帶來的樂趣，並加入了更多人性化的功能介面，讓玩家在操作上更能得心應[illegible]腦遊戲也能夠輕鬆上手。遊戲內容精彩豐富，明星人物個個栩栩如生，不只是遊戲好玩更能讓你腦力激盪。



張菲破關畫面，果然是名不虛傳的大哥大呀！

吃碰槓聽胡 一摸定江山

爆笑連連的精采配音，綜藝明星的私房笑話，讓你歡樂連連，從此不必擔心找不到牌友，由這些熱門的的綜藝明星一起來陪你大戰方城！為了增加樂趣，這款遊戲特別以漫畫[illegible]人的各種表情、動作，讓遊戲裡的明星主角個個栩栩如生，還不時穿插意想不到的對話，呈現出的氣氛，不輸賭牌對決。



想不想跟金雞及上流美來個一較高下呢？

[illegible]

你想跟那位天王天后一起在方城之戰一較高下呢？遊戲為您精心嚴選了八大人物，全部都是一線天王天后，讓你親身與這些一代巨星一起臨場體驗方城之戰的快感！讓你隨時都能與這些綜藝明星一起享受吃碰槓聽胡的麻將樂趣。逗趣的明星表情，不但讓你在各種時機觀賞明星們不同的反應，每個角色都有獨特性格與豐富的招牌表情動作，給你最多樣化的嶄新視覺感受，讓遊戲性更為豐富。

▲代言天后 [illegible]



[illegible] ▶



單機館

官方網址：http://www.soft-world.com/

*CPU PII 233MHz 以上 *記憶體 64MB *硬碟 560MB
*顯示卡 DirectX 8.0 *光碟機 4XCD-ROM *音效卡 DirectX 相容



有別於時下一般大富翁遊戲的單調背景，這款《富貴人生》的遊戲場景是架構在美麗的夢幻之都中。走在聳立於蔚藍天空上的飛行船中，宛如進入宮崎駿電影「天空之城」的世界般，令人重拾對飛行的嚮往及渴望。而潛入美麗的海洋深處，看到宏偉的深海宮殿，又不禁讓人想探查一下遺忘已久的「小美人魚」的蹤跡。



發行日期 12

製作開發 恆星數位
代理發行 冠捷資訊
遊戲類型 大富翁
遊戲售價 未定　語言版本 繁體中文
適用平台 Windows 98/2000/XP

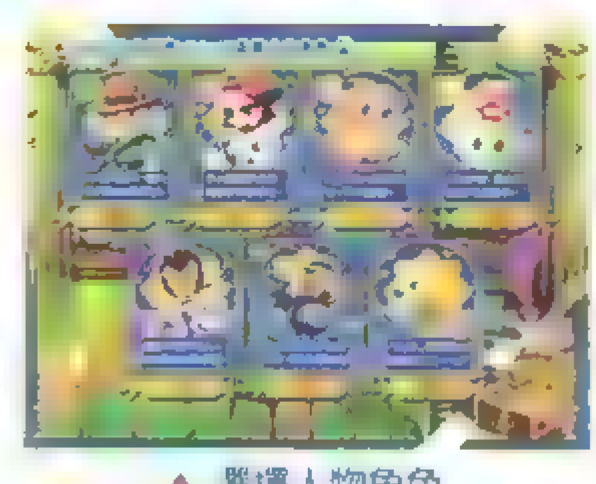
官方網址：無

夢幻之都的夢幻之旅

《富貴人生》遊戲場景涵蓋了陸、海、空等三界，主角們在進行時也會有行走、游泳、飛行等三種動態的表現。精緻的畫面表現、另人嘆為觀止的場景架構，相信會讓玩家們有著不同以往的夢幻之旅。在遊戲裡，玩家必須要選擇扮演其中的一位主角。既然是大富翁類型的遊戲，玩家免不了需要買地置產以累積資金。但在這迷人的夢幻之都中，除了與其他對手追逐金錢的數字遊戲外，更要緊的是早先收集到「財富」、「健康」、「長壽」、「美麗」、「自由」、「快樂」、「幸福」這七大夢幻寶石，以達到真正的富貴人生境界。在遊戲進行過程中，路上除了有傳統的命運、機會、商店、置產區等地點外，還有各式各樣的道具及NPC角色在路上等著你的來臨。相信會讓玩家有截然不同的遊戲體驗。



◀ 夢幻之都的風光



▲ 選擇人物角色

角色大曝光

在遊戲中，角色不是一般的市井小名或市儈的董事長夫人，而是如同冒險故事般的英雄人物及詼諧調皮的卡通人物。



人稱「冒險王」，主要的興趣是收集世界各地的奇珍異寶。為了達成完美的收藏，來到了夢幻之都的世界中。



史上最帥氣的海盜，雖然職業是海盜卻有著一顆善良的心。另外也有著一番不為人知的身世背景。



誰說女人是弱者？只要看過瘋狂巴比身手的人，相信絕對不會認同這種無稽之談。



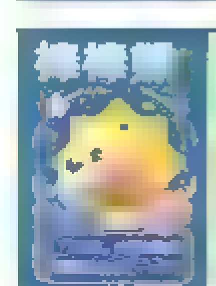
可愛的雞蛋糕雖然沒有過人的智慧及敏捷的身手，但是他迷人的造型及無與倫比的幸運屬性，可是另類的少女殺手唷！



雍容華貴的代言人。除了高貴外，同時擁有著超高的智商。是個集合美麗、智慧、財富於一身的奇女子。



「喂喂！電話亭不要佔這麼久，我趕著要去救人啊！」如果在路上看到G超人，請記得要趕緊讓出電話亭，以免妨礙他進行變身救人的偉大任務。



喜於偽裝的棒棒糖，常常裝著狗叫聲「汪汪！」來博取一般人的愛憐。實際上他可是非常調皮搗蛋的唷！



*CPU　PIII-450　*記憶體　128MB　*硬碟 500MB
*顯示卡　Windows 相容顯示卡　*光碟機 8倍速光碟機　*音效卡　Windows 相容音效卡

沙漠特遣隊

TERRORIST TAKEDOWN



《沙漠特遣隊》是一款動作類遊戲，能讓你親身體驗戰爭遊戲的激烈與刺激。遊戲中你可以分飾多角並且使用不同的武器，可以利用武裝直昇機、重裝防彈車、機關槍、火箭、大砲等武器來打擊恐怖份子，終極目標就是：擊潰恐怖組織以保衛家園。



發行日期 11 10

製作開發 City Interactive
代理發行 美思捷達 / 富哲
遊戲類型 動作射擊類
遊戲售價 $ 499元 語言版本 國際中文版
適用平台 Windows 95 98 ME,2000,XP

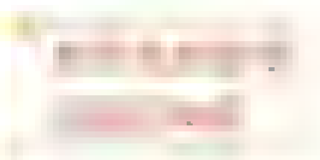
單機館

官方網址：http://www.city-interactive.com/terroristtakedown.

簡易的

好上手的操作方式，適合全家同樂，不必記憶繁雜的鍵盤位置，只需要使用滑鼠就可以輕鬆體驗這款遊戲，當個驅除恐怖份子的英雄。中東是世界上情況極度不穩的地區之一，本款遊戲即以中東的恐怖緊張情勢為背景來設計，從遊戲中的場景設計，你可以清楚的感受到中東情勢的緊張狀況，造成這些紛擾的禍源就是恐怖份子，遊戲中你將扮演西方國家的特遣部隊，將恐怖份子一網打盡。





極佳的

極佳的聲光效果讓你好像親臨槍林彈火中，火砲齊射、爆炸、恐怖份子的叫喊、特遣隊員的聲音⋯等，都採用真實聲音加以錄製，讓遊戲的聲光效果大幅提升。而且，遊戲的3D引擎讓殺敵過程更加的逼真，擊中敵人坦克的煙火彌漫、擊倒狙擊手時血液飛濺的情境讓由人宛若置身戰場之中。更發行國際中文版讓玩家更清楚簡單的上手，盡情的享受遊戲。



3D情境更逼真

多樣的

遊戲中除了在直昇機上擔任射擊任務之外，玩家還可以依據任務的不同使用各種重裝火力、火箭砲、重機槍、移動式飛彈發射器⋯等，依據任務的不同而使用不同的武器裝置，不過無論你使用的是何種裝置，最終任務只有一個，那就是將所有的恐怖份子清除殆盡。另外，遊戲共有16種驚爆任務，其中蘊含精采刺激的故事情節，有時候您必須擔任空中護衛隊先掃蕩地面的殘存部隊，有時候您必須擔當機槍陣地的防守員，緊守陣地不讓敵人越雷池一步，《沙漠特遣隊》可以讓你親身體驗中東緊張情勢的最新戰況。





SYSTEM REQUIREMENTS
* CPU P4 1 G * 記憶體 256MB * 硬碟 1G
* 顯示卡 ATI Radeon或 GeForce2 * 光碟機 8倍速光碟機 * 音效卡 支援DirectX 9 0以上



喋血雙煞



官方網址：http://www.nitrofamily.com/

還記得第一人稱射擊遊戲－《重裝武力》(Serious Sam) 嗎？在那個 FPS 強作不斷推出的年代，這款遊戲在當時以獨特的風格和簡單的創意元素獲得了業界與玩家們的一致好評。如今，韓國公司－Delphieye 將以相同遊戲引擎開發的《喋血雙煞》(Nitro Family) 將為玩家延續這種暢快淋漓的殺戮快感。



製作開發 Delphieye Entertainment
代理發行 極真科技
遊戲類型 第一人稱射擊
遊戲售價 未定　　語言版本 英文
適用平台 Windows 98 ME/2000, XP

故事背景

對於一款射擊遊戲而言，玩家除了關注畫面之外，也期待有著良好的故事情節作為進行遊戲的平台基礎。根據官方提供的資料來看，故事劇情的設計編排仍是以正義戰勝邪惡之類的題材為主。講述了人類在不久的將來，由於無法承受精神上的壓力而濫用一種稱為「健康家族」的精神藥物，這種免費的精神藥物雖然能夠暫緩人類精神方面的問題，然而它所帶來的副作用卻是無人能預料的。大部分人由於長期的使用導致的失去理性甚至變得蠻橫無理，他們逐漸成為藥物生產者「Golden Bell」組織的追隨者和受控者，那些沒有受到精神藥物污染的人類自稱為冷靜者與對抗者。為了拯救人類，一場戰爭難免開始了。此時，玩家所扮演的角色 Victor Chopski 及家庭成員 Maria（妻子）、Red Chief Chopski（兒子）組成了對抗邪惡組織「Golden Bell」的「尼諾一族」，將人類從雜亂無章的世界中重新挽救出來。

快來扮演尼諾一族拯救世界吧！

角色簡述

《喋血雙煞》中的角色可不只一人。玩家除了可操控主角 Victor Chopski 英雄之外，還有 Maria 以及 Red Chief Chopski。每個角色都有各自不同的特殊技能：比如 Victor Chopski 擁有雙手持武器攻擊的能力，而女主角 Maria 則能夠利用手中的皮鞭對近身的敵人進行「一鞭斷頭」的致命攻擊，這就有如中國古代的「血滴子」暗器一般厲害。至於年紀只有 2 歲的 Red Chief Chopski 角色，也具有能夠超越一起移動角色、瞬間移動的特技。而敵人方面也不一般，除了最終 BOSS「Jan Louis Blanc」之外，每個關卡都有不同能力敵人近數十種，其中還包括一些諸如「騎豬牛仔」之類的奇怪敵人。遊戲中還為玩家提供了一位特殊的人物－年輕美麗的 LISA 小姐。這位角色是專門負責為玩家提供槍支彈藥補充功能的。而且，每當玩家成功消滅了一個敵人之後，遊戲螢幕中的左上角將會顯示一組數字，這便是玩家所取得的經驗值，當達到一定的數額，玩家就可以通過 LISA 小姐對武器的功能進行提升和改造，大大加強了攻擊力。





＊CPU PIII 733　＊記憶體 128MB　＊硬碟 1 GB
＊顯示卡 32 MB 3D 顯示卡　＊光碟機 4倍速光碟機　＊音效卡 支援 DirectX 9.0

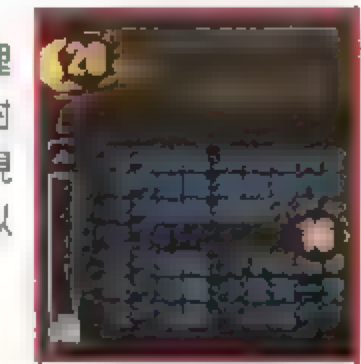
介面導覽 輕鬆上手

當進入一款遊戲的那一刻，最令人擔心的就是，四處散落、一堆雜亂、零亂的介面，給人措手不及的厭惡感了！若是圖示不良，讓人不知從何下手，那真是一場災難啊！為了避免災難發生，快來看看右手邊的介面導覽，以輕鬆上手吧！





玩家等級。
2 姓名：玩家姓名。
3.HP ：玩家生命值。顯示目前玩家的血量。HP為0時玩　家即告死亡。
4.MP ：玩家內力值。玩家武功與技藝的動力來源。
5.SP ：玩家體力值。玩家武功與技藝的動力來源。
6.Exp ：玩家實戰經驗值。顯示目前玩家的經驗值，當經驗值滿時，等級就會提升一級。



20 提示燈籠：為遊戲裡的即時說明，將對新手隨時可能出現的各種狀況，加以反應與主動說明。

16.交談頻道：共有密頻、輕頻、公頻、隊頻、組織頻等五類頻道，可透過本介面左下角圖示作切換。



天啊！眼看著《金庸2》就要在十一月進行第一次CB（俗稱的封測），但是珍貴的二千個名額，到底是哪些幸運兒能夠獲得呢？！獎落誰家真是難以預料啊！不過玩家們心中欲罷不能的期待也已經開始沸騰了吧，這次就讓我們深入內幕，搶先曝光遊戲裡的種種情報，為首波封測進行暖身吧！

GAME INFO

發行日期 11月

製作開發	Mont中華網龍
代理發行	智冠
遊戲類型	線上角色扮演
遊戲售價	未定　語言版本 繁體中文
適用平台	windows98 ME 2000 XP

官方網址 http://jy2.chinesegamer.net

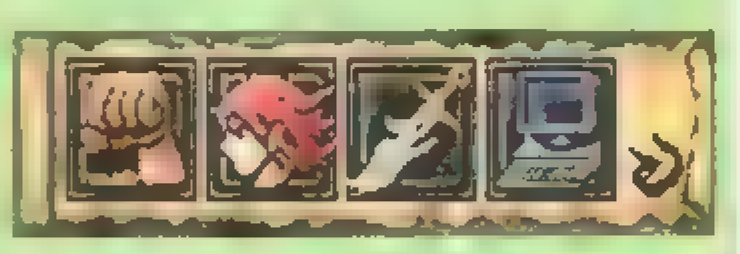
主要介面詳解

接著我們可簡約地歸納出四個主要介面，也就是人物屬性介面、交談介面、地圖介面、角色狀態列四個主要操作介面。除了角色狀態列不可縮放外，其他開出的介面都能夠任意縮小放大。現在就趕緊來瞭解一下各介面的使用狀況，為封測做好最佳準備囉！

人物屬性介面 人物屬性介面裡的相關資訊，都是角色最密切的相關資訊。介面上包括系統說明介面、裝備介面、人物介面、技能介面三個分項显示，每個單項又含有分層內頁，清楚地詳列各種訊息，提供玩家遊戲時的重大資訊。

(1) 系統說明介面

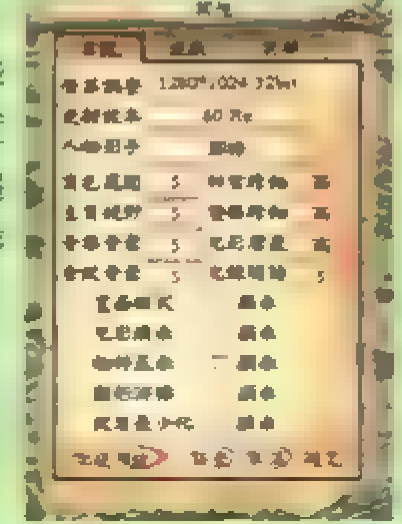
這個介面含有系統、遊戲、說明三個分頁。



ⓐ 系統頁面：可調整遊戲的視覺、音樂等效果，讓玩家自行調整至最佳的視覺效果，感受最理想的遊戲狀態。



ⓑ 遊戲頁面：可調整遊戲內顯示的資訊及執行儲值、離開遊戲等功能。



ⓒ 說明頁面：若是你對遊戲內容有不了解的地方，所有的疑問都可以來這裡尋找解答哦。



SYSTEM REQUIREMENTS
*CPU PIII 800　*記憶體 256MB　*硬碟 2GB　*音效卡 支援DirectX8 1以上
*顯示卡 相容NVIDIA GeForce2以上 3D加速卡　*光碟機 4倍速CD-ROM

遊戲介面一次了解





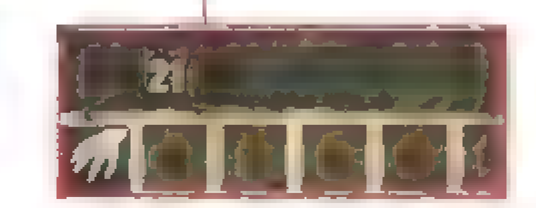
22.角色名稱：在角色頭上會顯示玩家的名稱，亦可透過系統介面關閉之。



7.技能介面：裡面有三個頁籤(1)武功(2)內功(3)技藝，可隨時查看。
8.人物介面：裡面有三個頁籤(1)屬性(2)動作(3)任務，可隨時查看。
9.裝備介面：玩家身上的武防與裝備欄位，全身上下共有16處可供裝備。
10.系統介面：裡面有三個頁籤(1)系統(2)遊戲(3)說明，玩家可以選擇適當模式來進行或了解遊戲。
11.地圖介面：可用此觀看目前所在位置。
12.地圖定位：隨時讓玩家知道目前所在方位，按左下角符號可切換出現與否。
13.地圖提示：可選擇顯示地圖資訊如設施或NPC所在位置等等。
14.地圖座標：顯示目前玩家的座標位置。
15.地圖縮放：按「+」將放大地圖，按「－」將縮小地圖。

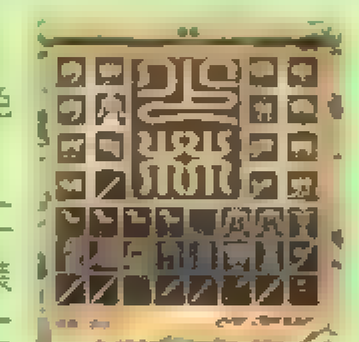


17.組織介面：按此處將出現組織相關介面。
18.快捷介面：按此處將叫出快捷列。請見21項。
19.名單介面：按此處將出現目前好友名單／黑名單。



21.快捷列：本快捷列一行八格，分別對應F1～F8的熱鍵，共有九頁。玩家可用拖曳的方式將所需的功能鍵置放於快捷鍵中隨時使用。

(2) 裝備介面



開啓裝備介面後，就可以看到角色的所屬門派和裝備道具欄。欲裝備時，只要對著武器或防具連點滑鼠左鍵二下，即可裝備在角色身上。若要解除裝備，同樣是對著道具連點滑鼠左鍵二下，就可以解除裝備了哦！角色身上包括頭部、肩部、護脛、面具、背包等，最多共有16個欄位可供裝備哦！

(3) 人物介面



人物介面裡含有屬性、動作、任務三個分頁。

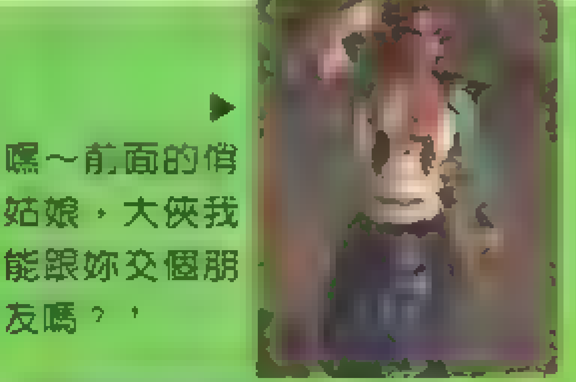
ⓐ 屬性頁面：得到等級、門派、經驗值、屬性值等詳細資訊。
ⓑ 任務頁面：玩家可以看到曾經接過的任務及正在執行的任務。
ⓒ 動作頁面：則有一些活潑俏皮的動作像是鞠躬、進攻、勝利、拍手等情感動作；或是跑步、坐下、撿拾等一般動作任君選擇！

(4) 技能介面

技能介面裡含有武功、內功、技藝三個分頁。玩家在遊戲裡學到的武功、技藝都會出現在技能介面的分頁裡，供玩家隨時查看，每個武功招式和技藝也都能拖曳到快捷列上使用哦！



▲天下英雄出少年啊！文起裝來真是威風。

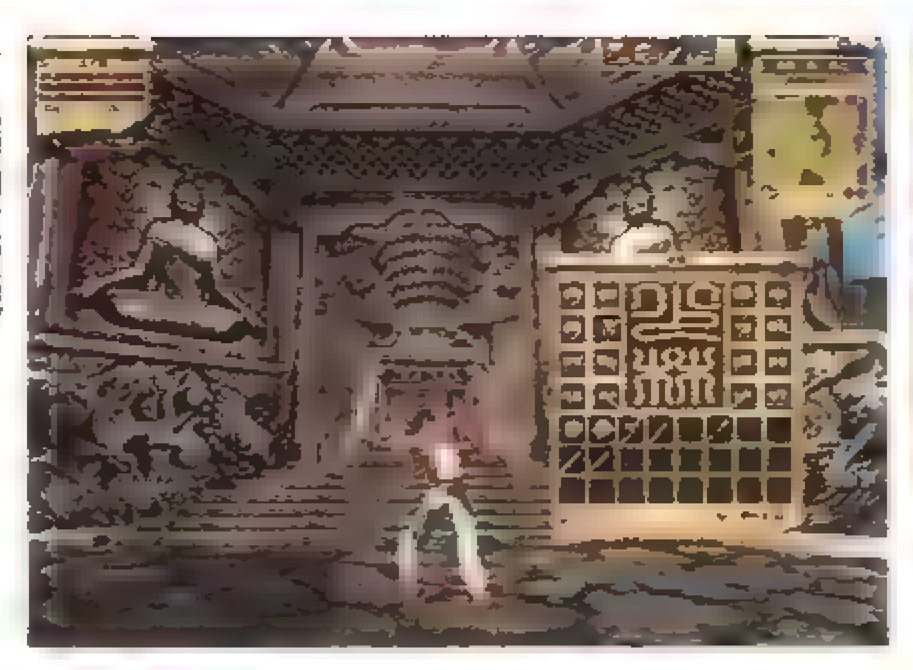


▶嘿～前面的俏姑娘，大俠我能跟妳交個朋友嗎？'

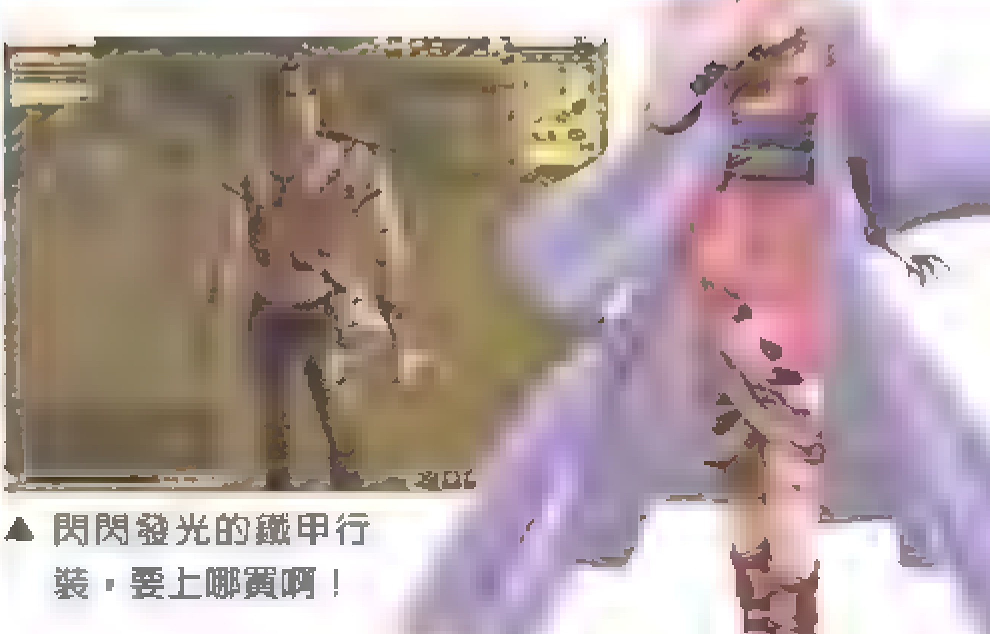


看了那麼漂亮的女▶生角色，也好想創一隻來玩玩哦！





▶一目瞭然的介面，可放在自己想要的位置哦！



▲閃閃發光的鐵甲行裝，要上哪買啊！

角色狀態列



在這個介面上，會顯示玩家角色的姓名、目前的等級；生命值（HP）、內力值（MP）、體力值（SP）、實戰經驗值（Exp）這些即時訊息。另外，玩家在未滿10級以前，打怪練功打趴了，是不會被扣經驗值的！

ⓐ 生命值（HP）：當生命值降為0時，角色就會死亡，生命值不夠時還是不要硬戰，最好趕快逃跑，然後找個地方坐下休息，或使用回復生命值的道具，不然可能連一隻小怪都打不過哦！

ⓑ 內力值（MP）：當內力值不足時，武功招式將無法使用，趕緊找個地方坐下休息或使用回復內力值的道具，待MP恢復時，就能使用武功特技囉！

ⓒ 體力值（SP）：當體力消耗光時，將無法跑步，武功招式也無法使用了，快找個地方坐著休息吧！

ⓓ 實戰經驗值（Exp）：至於實戰經驗值，就是玩家打怪練功累積的實戰經驗，當Exp一滿，玩家就能順利升級，此時還會獲得5點屬性點和1點內功點哦！點數會直接加進屬性頁面，等待玩家自行投點。

地圖介面



地圖介面擁有羅盤、定位點、縮放、設施等導航系統。地圖上的提示圖號，可選擇顯示地圖資訊如設施或NPC所在位置等等，相當方便。若是按下地圖介面上的「＋」就會將地圖放大，按下「－」則將地圖縮小。玩家可用此介面觀看目前所在位置，也能快速得知目前所在方位

交談介面



介面上除了輸話框和交談區外，還擁有交談頻道、組織介面、快捷介面、名單介面的選項。



ⓐ 頻道切換：[illegible]頻、輕頻、公頻、隊頻、組織頻等五類交談頻道，可按下左下角的圖示作切換。

ⓑ 組織介面：組織介面能開啓組織的相關介面

ⓒ 快捷介面：快捷介面能叫出快捷列

ⓓ 名單介面：名單介面則能開啓好友名單和黑名單。

操作方法大公開

《金庸2》操作簡便，玩家幾乎只需一只滑鼠，便能悠遊金2世界！基本的操作形式如下：

1 角色移動：使用滑鼠左鍵，點選角色所欲前往的方向，角色便會前進至該處。

2 確認訊息與動作：開啓一般介面與一切相關訊息的確認，只要用滑鼠左鍵即可完成。

3 走路／跑步切換：打開人物介面，在動作頁籤中按下步行／跑步icon，角色移動方式便會隨之改變，值得注意的是，角色在跑步時將會扣減SP，當SP耗盡便會自動改為步行。

4 回血方法：除了使用補血物品和隊友醫補之外，玩家只要點選人物介面／動作頁籤中的站立／坐下icon，讓角色坐下，也可以順利回血。

5 與NPC對話：使用滑鼠左鍵，點選所欲對話之NPC，便會開始對話。

6 裝備武器與防具：打開裝備欄，點選所欲裝備之物品，點擊滑鼠左鍵2下，即可自動穿在玩家身上並即時顯示於人物上；而使用物品的方法亦同。

7 一般攻擊指令：欲攻擊NPC，玩家只要對著NPC點擊滑鼠左鍵2下，待NPC名條前方圓球呈紅色時，角色便會自動攻擊至敵人死亡（或玩家死亡）為止。玩家也可以按Ctrl+滑鼠左鍵，進行強制攻擊。

8 武功攻擊指令　除了一般攻擊之外，玩家也可使用辛苦學到的門派武功進行攻擊，只要玩家在攻擊敵人前，打開技能介面，在武功頁籤上按下所要發出的招式，再以滑鼠左鍵點選該NPC，就能使用此招式攻擊囉！不過最省事的方法還是將武功icon拖曳到快捷列上，隨選隨按，輕鬆方便！

9 撿拾物品　怪死亡後通常會有物品或金錢的掉落，此時玩家可以打開人物介面中的動作頁籤，按下手形icon後，滑鼠游標便會變成手的形狀，此時再去撿拾物品即可。或可按Alt ＋ P直接拾取物品。

10 設立快捷列：舉凡動作、武功、技藝等圖形icon，均可利用滑鼠左鍵將其拖曳至快捷列中，並對應鍵盤上的F1~F8鍵，即時使用。

11 開啟交流介面　對著任何玩家按下滑鼠右鍵，便會出現交流介面，裡頭共有「邀請組隊」、「安全交易」、「加入好友」、「加入黑名單」等交流選項，再按滑鼠左鍵確認即可。

12 [illegible]　按住滑鼠右鍵不放，此時再移動滑鼠游標，便能360度旋轉移動遊戲的視角，輕鬆方便。

13 [illegible]　利用滑鼠上的滾輪前後滾動，便能把鏡頭拉近拉遠，調整自由。



▲誰説這帥氣的上身紋身，更有群俠的正氣



▲高貴的貂皮洋裝配滿翼披風耶～真是太銷魂了！

封測前 第一手消息首度曝光

在封測即將正式啟動的時刻，我們馬上帶給玩家第一手的消息，搶到封測帳號的玩家，快看過裡，會有你想要的相關訊息唷！

新手聖堂試煉洗禮

按下「進入遊戲」鍵時，每個角色都會先到四個封閉空間，小編稱之為「新手聖堂」的場所，進行新手教學洗禮，唯有通過新手教學的考驗，才能正式在門派裡出生，展開驚險刺激的武林之路！

貼心的快捷列

正式出生在遊戲之後，玩家會發現交談介面下方有一個快捷列的按鈕，點一下就能開啟快捷列。快捷列的使用是個貼心的設計，一頁8格共有9頁，而這8個格子就對應鍵盤上F1~F8的功能鍵。不管是動作內頁裡的動作，還是武功內頁裡的武功特技，道具、裝備、技能都能放在快捷列上直接使用。滑鼠游標對著可拖曳的格鍵，按住左鍵不放，就可將此格鍵拖曳到快捷列上，按下鍵盤按鍵F1-F8就可以直接變換動作了。快捷列一共有9列，可以放下超多的武功、技藝、動作等快捷鍵！但是，在和敵人交戰的關鍵時刻，一分一秒都浪費不得！只要按下鍵盤上的「Page Up」、「Page Down」就能快速翻頁哦！

暗藏玄機的右鍵

「右鍵」在遊戲裡功能裡可是很有用處的哦！只要用滑鼠對著其他玩家按下右鍵，就可以開啟和其他玩家的互動功能！可以送出「組隊」、「交易」、「加入好友」等邀請訊息，更便捷地增加玩家間的互動。

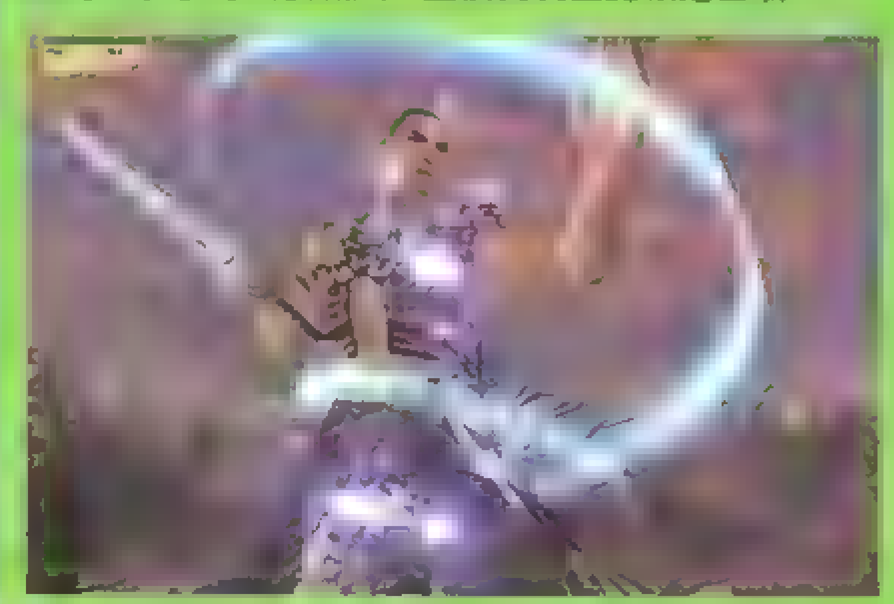


▲ 敵人出現了，準備作戰！

即時戰鬥 系統

遊戲中採用的是即時制的戰鬥系統，不同於回合制的2D單一式戰鬥模式，即時制的戰鬥系統能讓玩家擁有高度緊張的戰鬥情緒。配合遊戲內精美的畫面和場景空間的立體感，以及不受拘束的視角變化，即時制的戰鬥系統，能帶給玩家更豪華的感官享受和遊戲刺激感！瞭解遊戲的戰鬥系統後，到底怎麼在《金庸2》裡打怪練功呢？玩家們注意囉！遊戲中便捷的玩家機制，只要將滑鼠游標移到攻擊目標身上，用滑鼠左鍵連點攻擊目標2下，角色就會自動成弓箭步、執作戰狀態預備，並猛烈地攻擊目標！

不過要特別注意的是，打怪前，要確認攻擊目標上方的目標點轉變成紅色，才表示你已成功地鎖定對方哦！遊戲裡的NPC擁有超高的人工智慧，不僅會組隊攻擊，還會呼朋引伴追擊等級弱的玩家，當然，如果角色的等級很高，他們也不敢隨便招惹玩家，有時還會上演NPC打不過你而落跑的劇情。嘿嘿～小編建議玩家們，遊戲後期，要善用組隊功能，多進行團體練功。以小博大風險大，三個臭皮匠比較吃香哦！



▲ 快看，這可是正面迎擊的關鍵時刻啊！
（換視角時記得按右鍵哦！）



沙漠土城 任務程序

任務程序一：地下洞窟的秘密 六個耳目

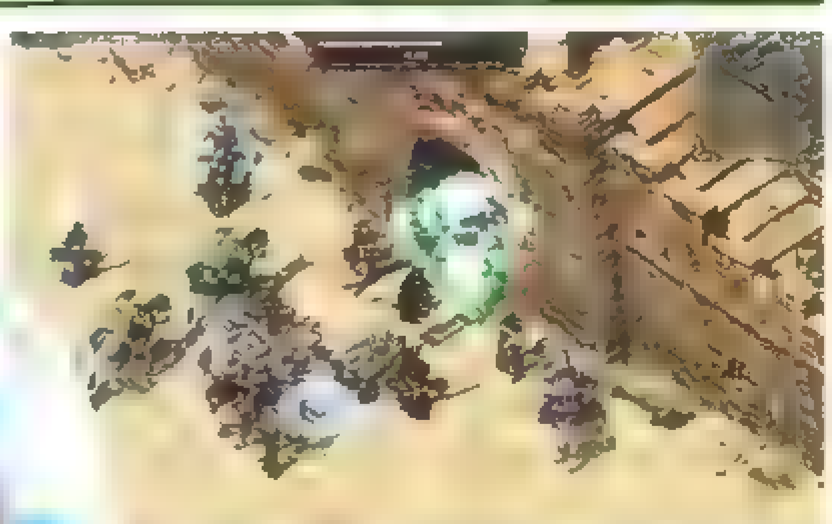
所需道具：[illegible]

任務內容

執行條件	由沙漠土城公會會長啓動、未接受攻城申請狀態
成功條件	公會會長通過六個耳目的試驗，並獲得守將之証明。
失敗條件	公會會長死亡、六個耳目試驗不合格、無法獲得守將之證明。
登場怪物	石化獅子

執行順序

1. 與奴瑪攻城戰結束後，特定公會佔領沙漠土城，公會會長啓動任務，並可讀取沙漠土城地牢1層六個耳目所寫內容。
2. 公會會長與會員為了得到沙漠土城地下洞窟的大魔神血杯，會長必須挑戰權力者驗證的第一個試驗。
3. 希望得到權力者證明的公會會長在大魔神之墓中打敗大魔神手下，並獲得守將證明。
4. 公會會長得到守將證明後，六個耳目給予權限去尋找具有極大威力的大魔神血杯。
5. 求取守將證明的公會會長與會員一同尋找具威力的大魔神血杯，地牢整體的怪物設定轉換為任務設定，並禁止地牢入口出入。



▲ 集合成員解任務囉！



《Ei 戰亂的序曲》改版後，全面重組的新格局會帶給玩家截然不同的新鮮刺激感。其中難度最高的，就屬新增的沙漠土城任務，許許多多的步驟，可能會讓玩家摸不著頭緒，別急！組好工會、在沙漠土城攻城獲勝，接下來就只要按照下列順序進行，任務其實比想像中容易許多喔！

GAME INFO

發行日期 已上市

製作開發 WEMADE、Actoz
代理發行 智冠科技
遊戲類型 角色扮演
遊戲售價 點數制、月費制 語言版本 繁體中文
適用平台 Windows 98/ME/2000/XP

官方網址：http://ei.gameflier.com/

任務程序二：不逆的法則

所需道具：[illegible]

任務內容

成功條件	於時限內取得第一個三羅石碎片。
失敗條件	無法取得三羅石碎片、公會會長死亡或超過時間。
登場怪物	奴瑪、風伯、紅衣法師、白骷髏王（不逆之房的守護者）

怪物特徵

1. 春、夏、秋、冬等怪物能力值不高，但行動比地牢內一般怪物快。
2. 在第一個三羅石碎片守護者周圍，一定時間內在四方生出其下屬怪物。

執行順序 地牢2層

1. 要得到第一個三羅石碎片，就要打春、夏、秋、冬等怪物，求得誕生之珠、老化之珠、疾病之珠、死亡之珠等不變的真理，完成不逆的原則。
2. 從守護者身上取得第一個碎片時，則成立起不逆的法則，並可完成第一個任務。

※任務執行中玩家若傳送至地牢外，即無法再挑戰任務。

任務程序三：簡易的法則

所需道具：[illegible]

任務內容

成功條件	公會會長生存，會員未全滅並獲得第二個三羅石碎片。
失敗條件	公會會長、會員全滅，時限內未取得第二個三羅石碎片。
登場怪物	般若冰鬼、般若風鬼、般若火鬼、般若左使、般若右使、神差護法（碎片守護者）

怪物特徵

1. 打死特定怪物時，怪物生怪由2倍變為3倍。
2. 上位守護者般若鬼將死亡時，一定時間內召喚般若左使、右使，並重生。

執行順序

1. 完成不逆的原則並獲得第一個三羅石碎片，從六個耳目獲得挑戰簡易的法則資格。
2. 於三個簡易之房內，須獲得第二個三羅石碎片的鎖鑰。（每個公會會員被召喚到任務房間時，以全體系統公告接到任務。於每個房裡打怪，就可以得到開啓第二個三羅石碎片守護者之房的鎖鑰，此時可能得到真鎖鑰，但也可能得到假鎖

SYSTEM REQUIREMENTS ＊CPU Celeron 433 ＊記憶體 128 MB ＊硬碟 2.5 G ＊顯示卡 DirectX 8.0 以上加速卡 ＊光碟機 8倍速光碟 ＊音效卡 DirectX 8.0 以上須支援 Direct Sound

鑰。）

3 每個公會成員小隊取得四個鎖鑰，並持有可開啟自己任務房間的真正鎖鑰，則該任務房間結界解除，一定時間內可自由進出。

4 從房間內出來的公會成員必須支援會長所屬小隊。（如果會長所屬房間尚未開啟，可從自己的任務房間找到鎖鑰並開啟。）

5 要救出公會會長，必須向六個耳目請求協助，並須找出第二個三羅石碎片守護者的房間。此時，公會會員於各房收集守護者房間鎖鑰給公會會長。

※第二個三羅石碎片守護者之房開啟時，可以進入守護者之房

※第二個三羅石碎片守護者之房未開啟時，重新進入任務房間取得上位守護者房間的鎖鑰。

6 會長獲得守護者房間的鎖鑰，並清除守護者與部下怪物，可獲得第二個三羅石碎片。

※任務執行中，玩家傳送至地牢外時無法再挑戰任務



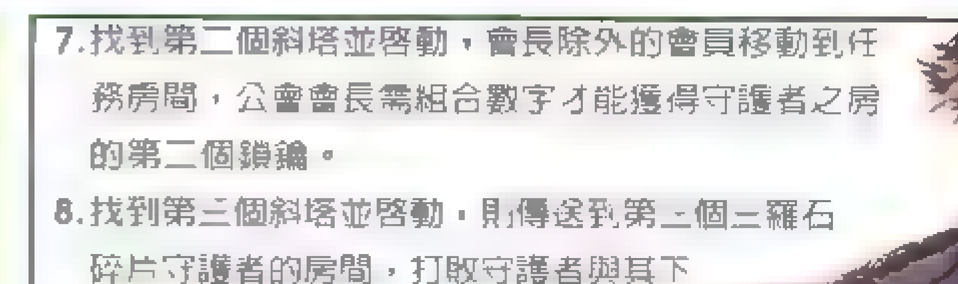
▲不論攻城或解任務都不是一個人力量就可以的喔！

▶任務程序四：變異的法則

所需道具：第三個三羅石碎片	
任務內容	
成功條件	公會會長生存，會員未全滅並獲得第三個三羅石碎片。
失敗條件	公會會長與公會會員全滅，或時間內未取得第三個三羅石碎片。
登場怪物	奴瑪長老、奴瑪神將、地下女神1、2、武力神將1、震天守將

執行順序

1. 擁有第二個三羅石碎片的公會會長透過六個耳目聽取變異的法則說明，並接受任務。
2. 公會會長與會員前去尋找發動任務的NPC斜塔途中，遭奴瑪攻擊。
3 奴瑪綁架公會會長。（公會會長消失，以訊息告知奴瑪綁架會長的消息。）
4. 公會會長被囚禁在沒有標示座標的任務房間中，要求公會會員救助之後，透過小地圖告知自己所在位置。
5. 瞭解公會會長位置的公會會員找出周圍的奴瑪，並獲得鎖鑰，開啟任務房間→救出公會會長。（15分鐘內未能獲得任務房間的鎖鑰，會長所在房間內就會大量生怪；會長死亡，全員被傳送到沙漠土城）
6 到達第一個斜塔時，會長發動隨意法則。會長除外的會員移動到任務房間，必須解開數字謎題才能獲得守護者之房的第一個鎖鑰。（打開守護者之房需要3個鎖鑰）



7. 找到第二個斜塔並啟動，會長除外的會員移動到任務房間，公會會長需組合數字才能獲得守護者之房的第二個鎖鑰。
8. 找到第三個斜塔並啟動，則傳送到第三個三羅石碎片守護者的房間，打敗守護者與其下屬怪物，可以取得三羅石。

※解答：[illegible]

※任務執行中，玩家傳送至地牢外時無法再挑戰任務。



絕對的頂級刺激，玩家要保持最佳狀態喔！▶

▶任務程序五：獲得大魔神的血杯

所需道具：大魔神的血杯	
任務內容	
成功條件	公會會長生存、會員未全滅並獲得大魔神的血杯，移動到沙漠土城。
失敗條件	公會會長、會員全滅，時間內未取得大魔神的血杯。
登場怪物	奴瑪親衛隊長、奴瑪司令法師、奴瑪投石兵、鬼犬、神騎兵、輕甲兵、幻魔軍（魔界軍團守將）

怪物特徵

1. 幻魔軍在一定時間內召喚鬼犬、神騎兵、輕甲兵攻擊玩家。
2 奴瑪攻擊公會會員時，會長若進入攻擊的奴瑪一定範圍內，會被傳出任務房間。

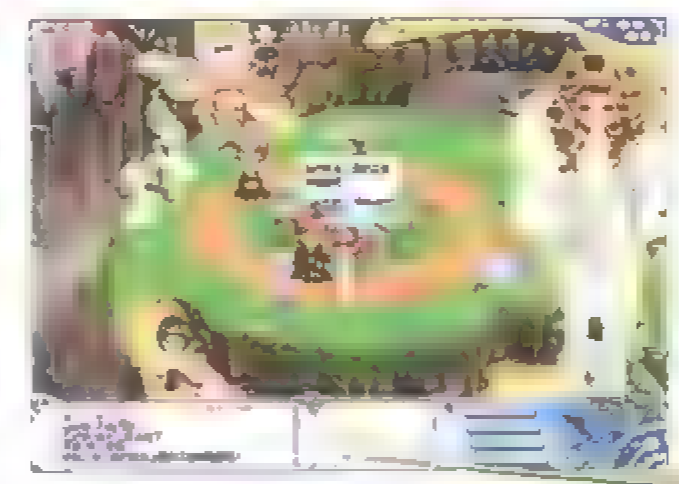
執行順序

1. 會長將三個三羅石碎片交給六個耳目，得到完整的三羅石。
2. 前往大魔神血杯所在地的地牢道路，每隔一段時間就會發射火焰與冰沙塵。
3. 道路各處都是要綁架會長的奴瑪攻擊。（會長若接近攻擊奴瑪身邊就會被綁走）
4. 持有三羅石的會長打開大魔神的血杯之房，則會員全體皆可進入。若是會長將三羅石裝在一定的場所，則解除封印時會出現訊息說會長需要氣力。當大魔神的血杯出現時，聞到血味的幻魔軍會與魔物軍團來攻擊玩家。會長為了固定三羅石就要培養自己的力量。因此公會會員一定要保護會長不被突然出現的怪物攻擊。
5. 公會會員保護會長一定時間後，可獲得三羅石的力量，並解開大魔神的血杯上的封印。最後會長得到血杯，任務結束，生存的玩家全部被傳到沙漠地牢地圖。

※任務執行中，玩家傳送至地牢外時無法再挑戰任務。

戀愛學苑開學囉！

此次新資料片《夢想工坊》的重頭戲可說是職業練等，達到限制門檻的玩家，可以到飛行島上搭乘飛行船，系統會傳送玩家到製造夢想的工會城去，到達工會城後就往學苑邁進吧。在《夢想工坊》中，職業的學習過程就像玩家在唸書時一樣，想要擁有職業技能，就必須先到工會城裏的學苑報到，玩家必須通過校長給予的任務使命，在任務達成後玩家才可以進行下一步驟。



▲ 充滿甜蜜風的飛行島。

▲ 到飛行島乘坐飛行船一起到工會城學苑吧！

線上遊戲館

online 戀愛盒子 夢想工坊

這次的資料片《夢想工坊》和上一片《海洋戀曲》有著明顯的不同。這一次《戀愛盒子》的企劃團隊們把戀愛盒子的故事做了一個串連與延伸，除了有吸引人的故事情節外，玩家們還可到學苑裏去學習新的職業，除了職業之外，《夢想工坊》還有更多豐富的內容，請不要錯過每次的新情報內容。





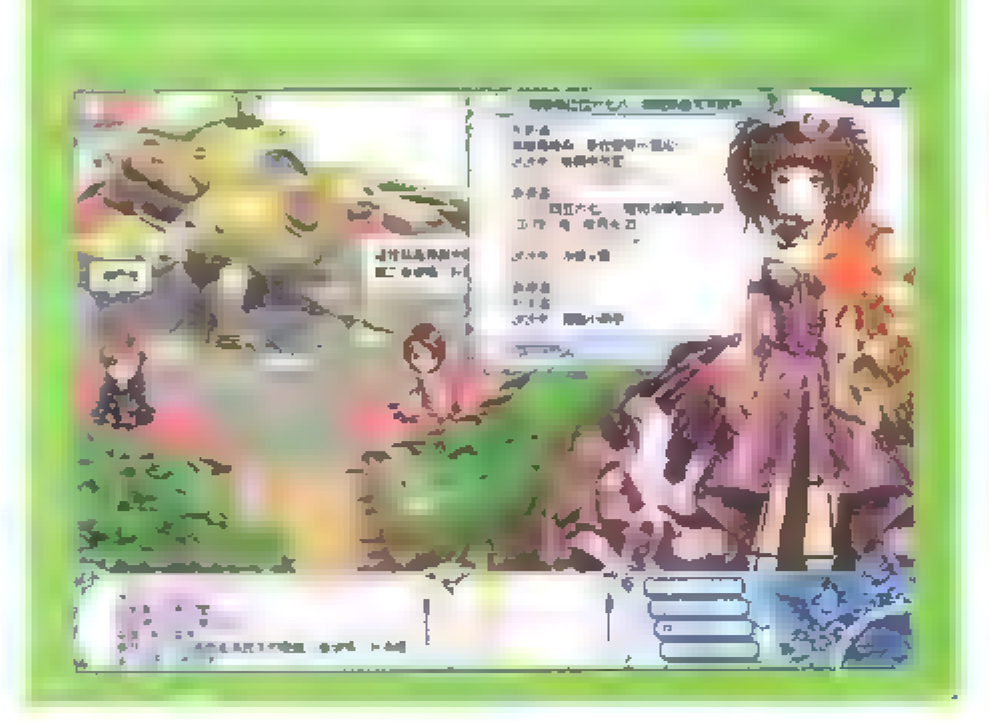
製作開發 中華網龍
代理發行 智冠科技
遊戲類型 線上交友
售價 不一 語言版本 繁體中文
適用平台 windows 98 ME 2000 XP

向職業學院的教授報到

既然在《夢想工坊》中，職業練等的方式是以學校的型態來規劃，那麼就會有每個科系所負責的院校系主任或教授囉？沒錯！在這裏玩家必須先找校長申請入學資格，在通過校長給予的過關條件後，就能應個人喜好去選擇職業技能。在《夢想工坊》資料片裏玩家只能選擇一學院主修，而學院之間有競爭的關係，所以當選擇一學院後，有另外兩學院可以輔修，有一相互競爭學院的課程，則不可學習。每個職業學院裏都有負責的系教授，想要練成某項職業就必須找相對應的教授並進行談話。確定了要學習的職業，玩家就可以開始進行練等。

◀ 校長校長你在哪裏？我來找你報到申請入學囉。

跨伺服器聊天系統



官方網址 http://love.chinesegamer.net/

＊CPU PII-400 ＊記憶體 128MB ＊硬碟 500MB
＊顯示卡 支援DirectX顯示卡 ＊光碟機 8倍速以上光碟機 ＊音效卡 支援DirectX音效卡

史上最強最美的職業功能

《夢想工坊》的四大職業分別為：歌手、模特兒、鍊金術士及馴獸師四種，每一種職業在練等完成後，將會賦予玩家相關的職業服裝和獨特的變身系統和特殊的能力，以下為四大職業主要功能：



1 歌手

除了擁有特定的服裝代表外，最大的功能就在於這項職業可以編曲哦。只要練滿歌手職業技能後，玩家就可以自行製作音樂供人欣賞。



2 馴獸師

當玩家變成為馴獸師後，對任何一隻寵物點右鍵時多出一個「訓練」功能方塊。在房間的寵物、離開主人身邊的寵物不可以訓練，只有正被主人帶著的寵物可以被訓練。

3 模特兒

常常看電視上走在伸展台上的美麗模特兒，玩家是否也希望自己也能像他們一樣造型多變呢？只要選擇模特兒職業特技，職業練到一定程度後，玩家[illegible]變化[illegible]、臉型[illegible]變身變，成為[illegible]

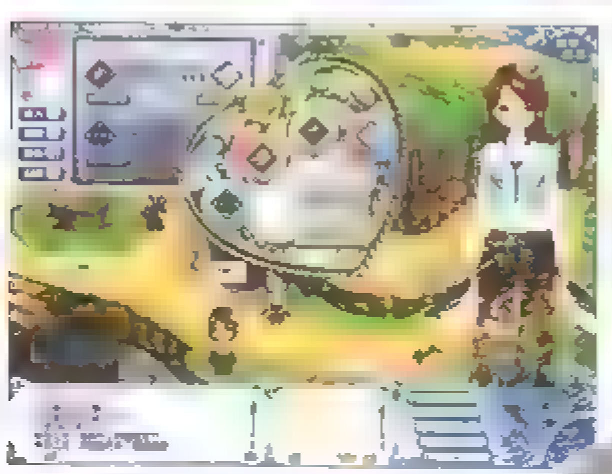


4 鍊金術士

鍊金術士[illegible]的飾品，對其他玩家或自己在屬性方面有加成的效果。想要擁有別人沒有的[illegible]，可以選擇此職業[illegible]

打開珠寶盒成為萬眾矚目的焦點

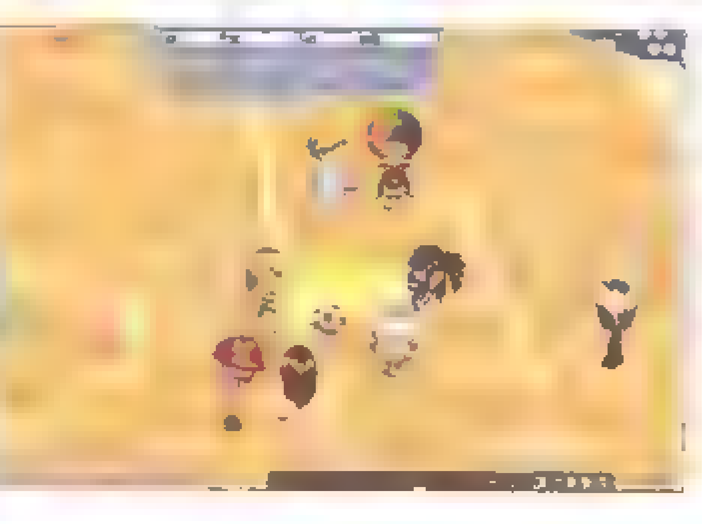
不過，《戀愛盒子》開放職業之後，會不會像其他角色扮演遊戲一樣，走向了打怪練功的模式呢？這一點請玩家放心，新資料片《夢想工坊》雖然主打為職業功能，但並沒有硬性規定玩家非要成為某種特定的職業，玩家可依自己的喜好選擇要與不要，只是……上述的那些超級豪華兼勁爆的服裝，卻是只有選擇職業技能的玩家才能擁有的。而選擇職業的玩家，在練就一身職業屬性後，系統會給予玩家一只珠寶盒，此珠寶盒能夠實現玩家想要變身的快感，從裝備欄裏戴上它就行了，玩家就能夠享受閃爍美鎂燈的照耀，讓你一夕之間成為萬人矚目的明星。



▲ 萬能的天神丫，請賜給我葛雷堡的神奇力量吧！

羅馬競技場上的世足賽

先前，玩家在學習四項技能時都必須到競技場去採點增加經驗值。同理可證，職業練等過程也是必須要去競技場增加經驗值，只不過這次不是要躲機器人、邪惡兔，更不是去小島打土人，而是要到傳說中的羅馬競技場去，和世界有名的足球高手做奮力一搏，贏得高經驗值。新的足球競技場和先前的開競技場、建立隊伍的模式大致相同，唯一不同的就是畫面非大富翁型式，而是模擬在足球場上踢球、傳球，互動式的練等方法。因此，在足球競技場上想要得到較高的經驗值，需要組成一組團隊共同努力踢足球是最好的方法之一。





線上館

天上碑 龍獸天人 [2.90]

延續2.80版奇人及寵物開放的練功掛網熱潮，韓方在2.90版《龍獸天人》特別設計了全新的操控介面，更人性化的配置，也讓玩家們進行遊戲的節奏變的更加順暢。所有新介面、新地圖、新怪物、新武功、新武器盡在新天上碑2.90版裡。本文將逐一介紹2.90版《龍獸天人》細項改版資料供讀者參酌

GAME INFO

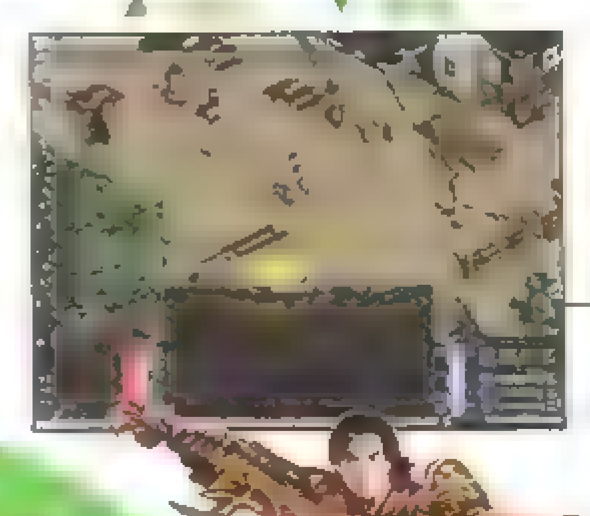
發行日期 11.10

製作開發 優泰利
代理發行 優泰利
遊戲類型 線上角色扮演
售價 月費 語言版本 繁體中文版
適用平台 window 98 2000

全新操作介面

比較新舊版的操作介面，聰明的玩家們可以很容易發現，新版龍獸天人介面的色彩變的更加豐富也較為美觀。常有玩家抱怨因為聊天分神而忘記補血導致練功人物掛點，經常聊天聊到人物死回去見賜婆婆的玩家有福了唷！新版的操作介面不但可作聊天視窗大小的調整，並把玩家須經常留意的血量內力標示儀等加大並且置於視窗中間，補品數量也同時顯示在下方，讓玩家在利用頻道聊天時不必分神，焦點集中在聊天視窗即可一目瞭然，掌握遊戲的一切狀況。此外新介面的聊天視窗是可以讓玩家自行控制大小唷。點選聊天訊息視窗最下面的圖示即可隨意調整訊息顯示視窗的大小，新介面也增加了相當多圖形介面，幫頻聊頻組隊等功能都運用圖示來取代舊版的文字標示更方便玩家使用。





更新操作介面



更加華麗的新版武功顯示視窗

神秘的青海湖地下城

位於青海省東邊的青海湖，遼闊的地形加上鹽分高的湖泊，蒙古人稱其為藍海，並盛產黃魚及鹽，這座地下城相傳裡面有遠古時代遺留下的怪物及武器裝備，是武林中人渴望前往挑戰的練功地點，惟聲望限制1001以上的高等級玩家方可進入一探

青海湖怪物介紹



魚龍邪鬼

自從上古時代，就流傳著牠是出生於湖泊之中的妖獸，平時雖然隱居在湖泊深處，但一旦到了深夜，就會乘著濃霧的霧雲，接近湖泊找尋獵物當食物



龍獸天人

牠是由青海魔女利用魚龍邪鬼跟妖龍交配所生出的一種突變怪物，聽說魚龍邪鬼都由牠來操控。牠會棲息在湖泊旁邊的一路面上



青海魔王

青海魔王是支配青海湖的魔王，因為青海魔王的水功已經達到最高境界，因此全身都變成水一樣，通常青海魔王都會隱形在水中接近獵物給予致命一擊。



青海魔女

青海魔女是青海魔王的夫人，行走時樣子就像是飄在空中的霧。只要一不小心碰觸到青海魔女像銳刀般的手，立即會感受一股強大的雷電，全身將瞬間鈍化。

官方網址 http://1003b.pfamily.com.tw/index.htm

＊CPU PII 300 ＊記憶體 64MB ＊硬碟 400MB
＊顯示卡 具8MB以上的3D加速卡 ＊光碟機 8倍速光碟以上 ＊音效卡 支援DirectSound 8.0以上

新增怪物五行屬性

新天上碑 2.90 版將怪物區分為練功怪物與打怪怪物，玩家可以自由選擇不同設定的怪物練功以較短的時間取得想要的經驗值。在攻擊怪物的時候隨著怪物死亡會隨機產生金木水火土等五行屬性怪，此類五行怪物對於不同屬性的武器護產生不同的防禦能力再經驗值的取得也會額外增加，掉寶機率也高於一般怪物。共可分成「打怪怪物(打怪衝聲望)、練功用怪(掛網練屬性)、五行怪重生、任務怪物」四種。

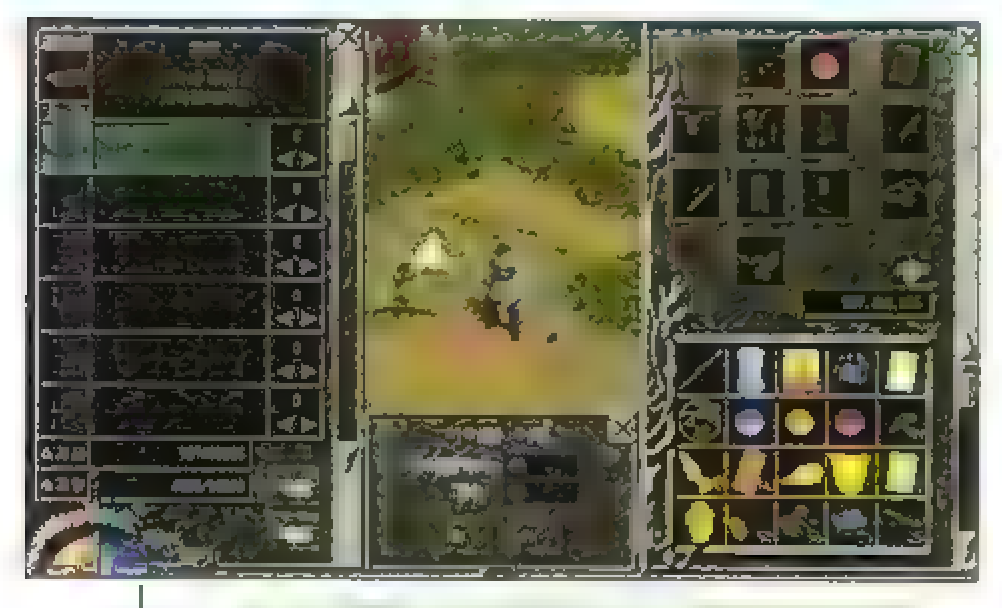


此四種為任務怪物

新增功能

功能1 自動商店

新天上碑 2.90 版新增開設商店的功能，喜歡作生意不必再到標局喊破喉嚨按到手酸苦苦等候買主上門了，現在只要設定好商店，買主看中意的物品付足了碑幣就可以帶走，使用上就像在客棧買補品一樣容易，玩家們可以安心去睡大頭覺，起床時就等著收碑幣吧！



設定好商店就可以自動做生意財源滾滾

功能2 新手速長系統

新天上碑 2.90 版開放了新手速長系統，只要是聲望在 500 級以下的新手玩家都可享受這套神奇的成長系統，練起功來超有成就感的，只要原來經驗值的 70% 就可以升級反正就是能讓練功的速度變的很快啦！不僅是新手可以享受的到，連中級玩家都能享受此次開放的速長系統喔。

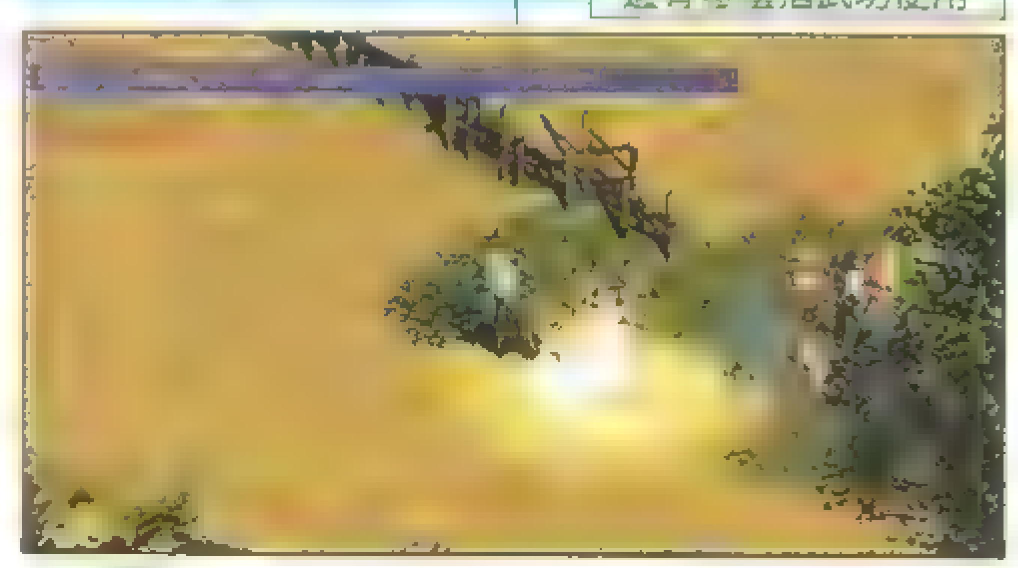
【快速升級資格列表】

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
1 ~ 500	45 ~ 544	45 ~ 544	0 ~ 499

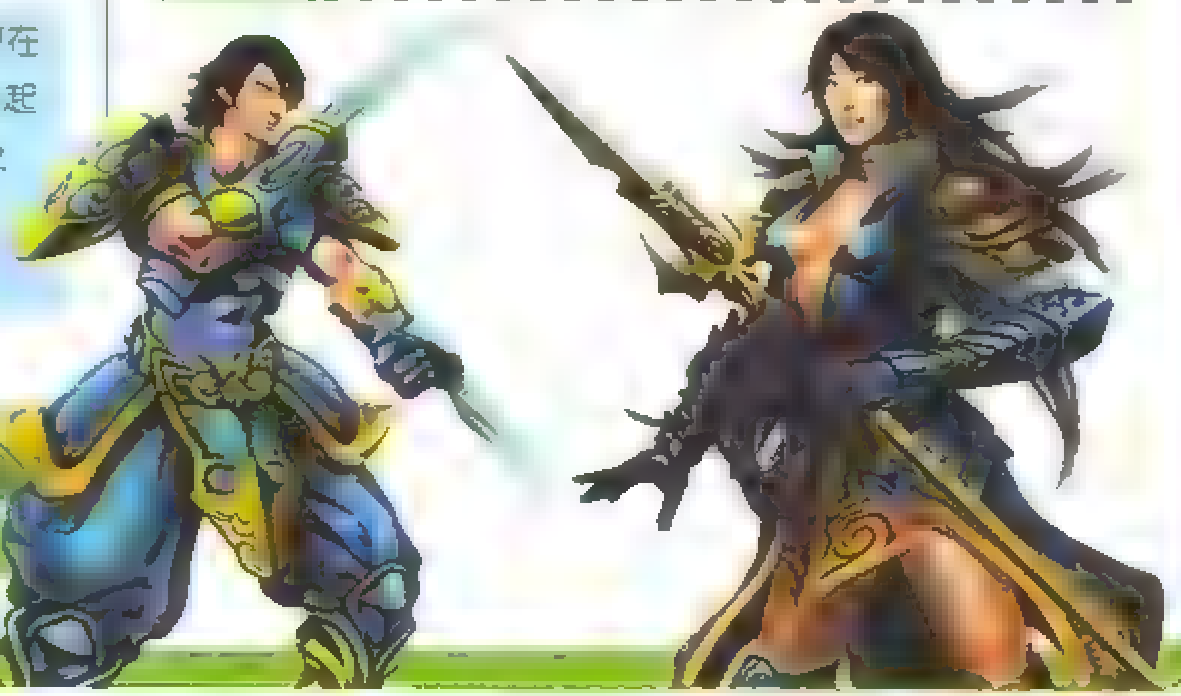
功能3 新武功～透骨寒陰指

本版也將釋出新武功「透骨寒陰指」，可以暫時性讓敵人失去快速移動的能力，中招者將不能使用草上飛及凌空虛道等武功。向正使用草上飛、凌空虛道的人物施放類似遠距離武功形式的透骨寒陰指，將使敵人的輕功停止。遭受攻擊的人物，在一定的時間(8 秒)之內，無法使用輕功。當武功熟練度達到10成後，武功會消失。學習透骨寒陰指要經過打下列的這些怪物隨機取得。

透骨寒陰指武功使用



陝西省	小熊、毒蠍蚌、毒僵屍、毒蜥蜴
湖北省	眼鏡蛇、吸血蝙、毒甲蟲、八色鳥、千毒鬼
青海省	飛鳳客、毒客、攝魂客、鬼抓客、逍遙子、白蜂



Neo Oriental Fantasy

TANTRA



《TANTRA Online》遊戲背景建構在三大古文明之一的古印度世界中，濕婆、梵天、比濕奴三大主神與阿修羅等八個種族，綿亙在奇異神話傳說之中，在目前線上遊戲一片中國武俠與歐洲中古世紀風之外，提供了另一種完全不同的異國體驗。

GAME INFO

發售日期 未定

製作開發 Hanbit soft
代理發行 猿人在線
遊戲類型 線上角色扮演
遊戲售價 未定　語言版本 繁體中文
適用平台 WIN98/WINME/WIN2000/WINXP

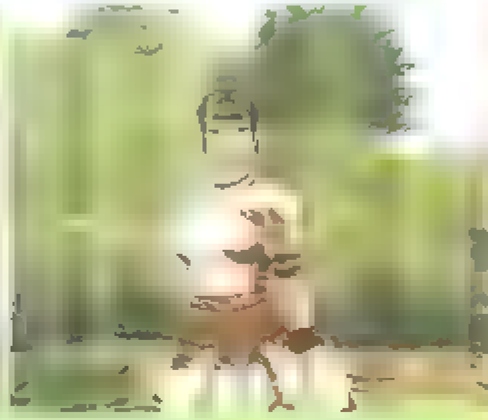
哈線上遊戲館

官方網址：無

TANTRA 世界概觀

從世界剛開始的時候，三大主神：調合之神比濕奴、創造之神梵天和破壞之神濕婆共同維持著TANTRA世界的平衡，但隨著惡魔勢力的出現，這種平衡性逐漸失去，TANTRA的世界裏開始出現了混亂，整個大陸也因此變得荒廢。此後在TANTRA世界裏，各種族根據自身的生活方式和周圍自然環境，分別生活在曼陀羅高原為中心的八個地區中，各自為營。而在那些神與惡魔戰鬥過的高原中，還可以看到破落的香巴拉城、曾經為了團結八個種族而樹立的共同協定紀念碑、象徵著對一位主神信仰的先遣城、紀念傳說中英雄的八王之城以及曾經...遺留著TANTRA世界的主神與天將軍隊的痕跡。而今身為神的後代，八大種族為了對抗逐漸暴延大地的邪惡勢力，要在這荒廢的世界開始他們新的冒險，來拯救這個受難的TANTRA世界。

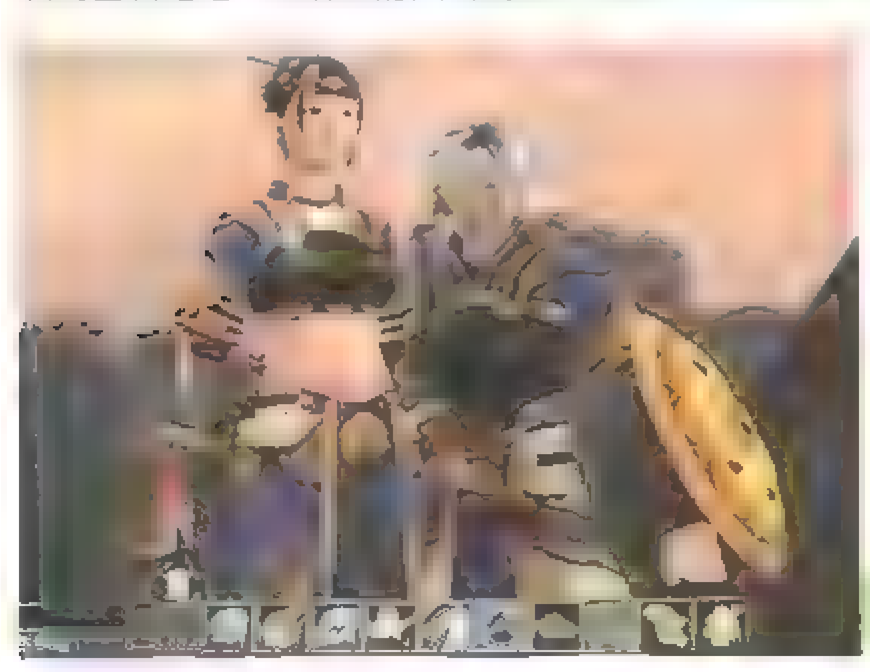


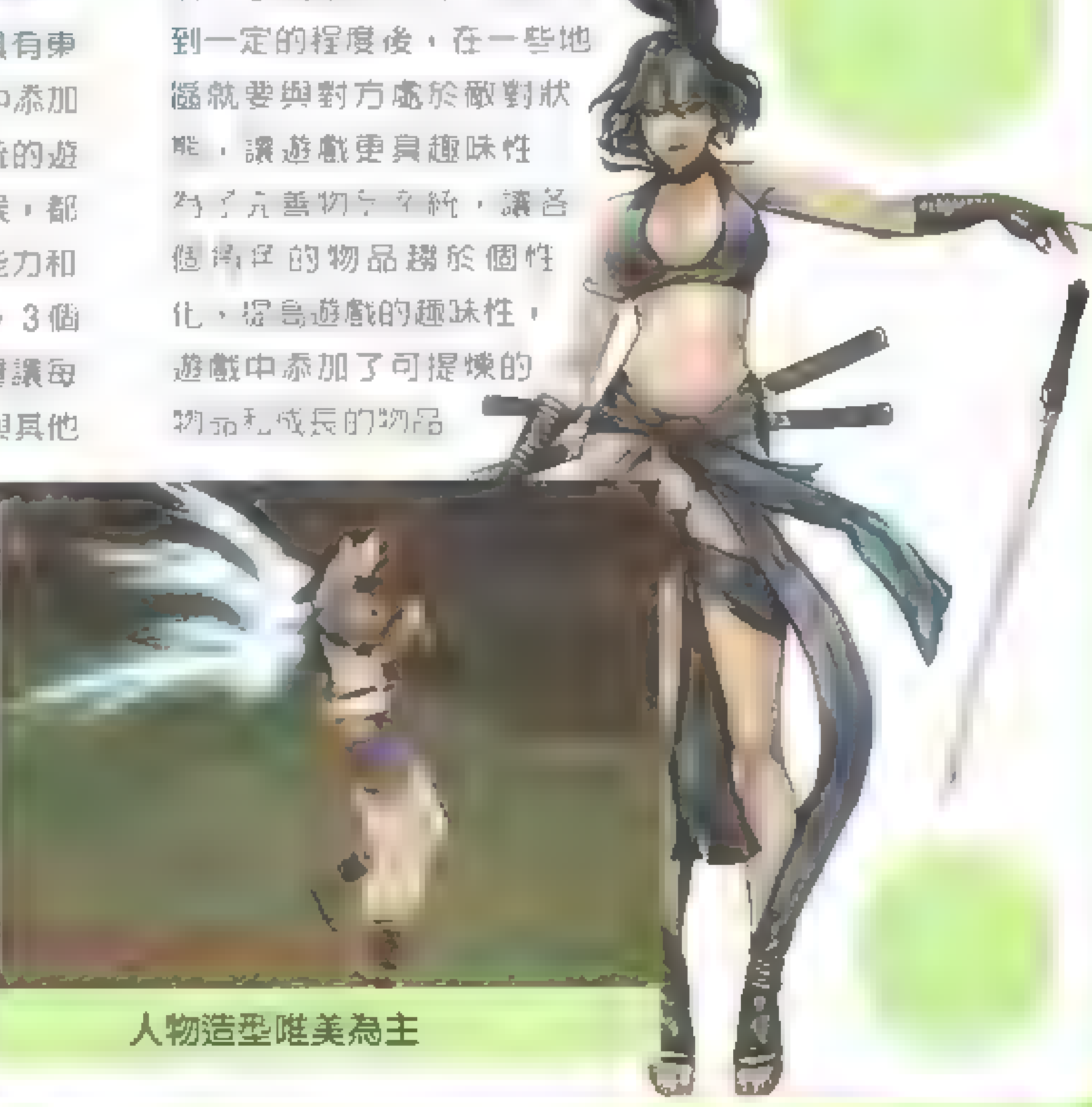


浪漫的《TANTRA》世界

遊戲特色

《TANTRA》將一般RPG遊戲中的經驗值轉換成賦予具有東方文化因素的，叫做修練點的部分，在典型的西方RPG中添加了東方文化因素，將一般RPG遊戲轉變成具有獨特系統的遊戲。 遊戲中有三主神的概念，各個角色在被創建的時候，都需要選擇一個自己所信仰的主神。按照所選擇的主神的能力和特徵，角色的性格和能力也將隨之變化。共有8個種族，3個主神，4種點數，分為3個階級的人物階級系統等，儘量讓每個角色個性化。新誕生的人物將在《TANTRA》世界中，與其他有著不同信仰的角色一起生活、享受遊戲，等人物成長到一定的程度後，在一些地區就要與對方處於敵對狀態，讓遊戲更具趣味性。為了完善物品系統，讓各個獨特的物品趨於個性化，提高遊戲的趣味性，遊戲中添加了可提煉的物品和成長的物品。





人物造型唯美為主

SYSTEM REQUIREMENTS
＊CPU P3 400　＊記憶體 256MB　＊硬碟 1.2G
＊顯示卡 16MB的3D顯示卡　＊光碟機 8倍速光碟機　＊音效卡 支援DirectSound 8.0以上





神秘神秘真神秘，傳說中《劍俠情緣》的寶石和圖譜為什麼那麼神秘呢？究竟寶石和圖譜有什麼魔力，讓許多玩家朝思暮想，想要獲得它們？今天就為玩家揭開這神秘的面紗吧！



GAME INFO
製作開發 金山軟體
代理發行 智冠科技
遊戲類型 角色扮演
遊戲售價 不一　語言版本 繁體中文
適用平台 Windows 98(SE)/2000/XP

官方網址：http://jx.gameflier.com/

寶石鑲嵌

寶石有加強或變更裝備的能力，分成藍寶石、綠水晶、紫水晶三種，找各大城的鐵匠點選武器鑲嵌即可進行。寶石在鑲嵌失敗時會消失，且裝備等級太高的，不能鑲嵌寶石，另外，藍寶石變更屬性可還放在原本的屬性上，則武器屬性不會變更，但附加能力及暗藏屬性會隨機改變。

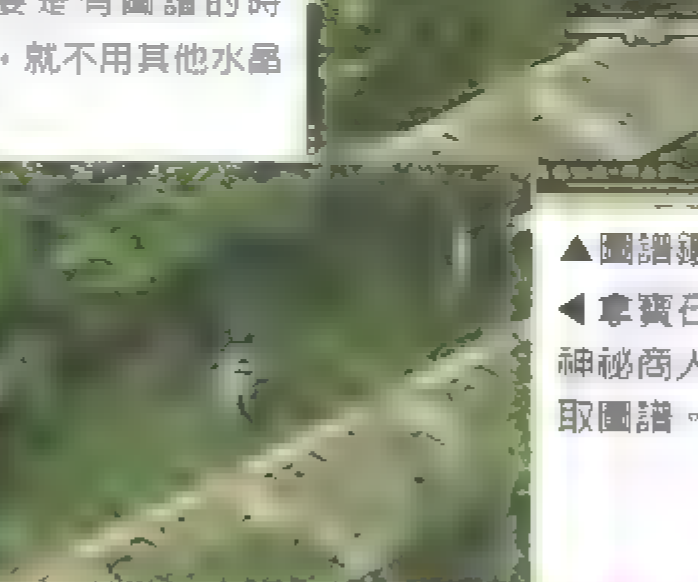

▲找鐵匠鑲嵌。

寶石功用說明：

◆藍寶石：變換裝備的屬性，可將原先裝備的屬性更改成自己希望的屬性，[illegible]也會隨機變更。
◆綠水晶：變更裝備的附加能力及暗藏屬性，變更方式、數值為隨機。
◆紫水晶：升級裝備，直接將裝備等級提升一級，但其它能力數值不會變更。

圖譜鑲嵌

首先找神祕商人換取圖譜，其具體坐標為揚州[207,193]和臨安[164,177]，得到圖譜後，到各大城的鐵鋪，和鐵匠對話，選擇鑲嵌寶石。接著把想升級的裝備放到裝備欄中，把圖譜放在升級欄中即可(註：升級裝備的時候要是有圖譜的時候，就不用其他水晶了)


▲圖譜鑲嵌。
◀拿寶石找神秘商人換取圖譜。

圖譜種類表

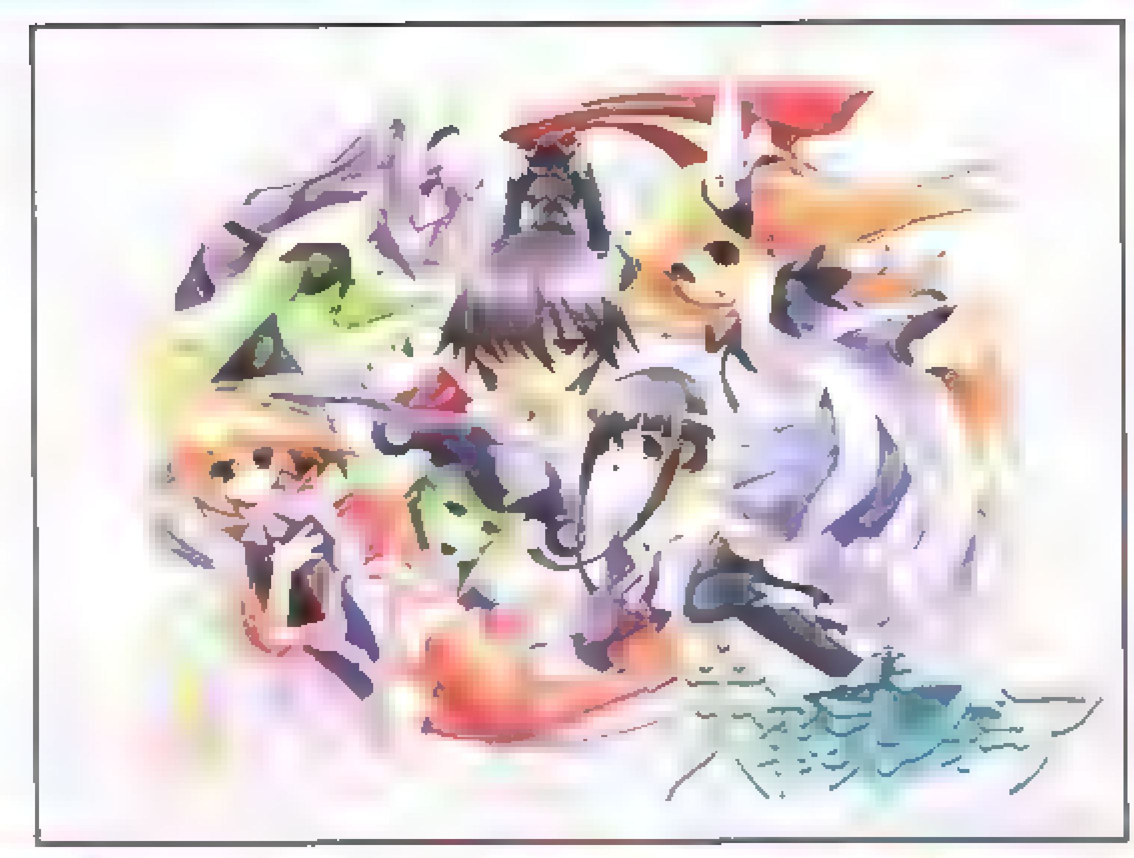
武器類圖譜所需寶石與功用（能百分百升級成功）	
[illegible]	需要紫色水晶*3、綠色水晶*2和藍色水晶*1，可提升槍類武器的等級1級。
玄武鍾之鑄造術	需要紫色水晶*2、綠色水晶*2和藍色水晶*2，可提升鍾類武器的等級1級。
[illegible]	需要紫色水晶*1、綠色水晶*2和藍色水晶*3，可提升劍類武器的等級1級
諸葛弩括密要	需要紫色水晶*2和綠色水晶*2，可提升弩箭類暗器的等級1級
[illegible]	需要紫色水晶*1、綠色水晶*1和藍色水晶*2，可提升飛刀類暗器的等級1級
玄月刀紫耳鑄錄	需要紫色水晶*2和藍色水晶*2，可提升單刀類武器的等級1級
[illegible]	需要紫色水晶*1、藍色水晶*1和綠水晶*1，可提升棍棒類武器的等級1級
暗器總譜 卷一	需要紫色水晶*2，可提升飛鏢類暗器的等級1級
[illegible]	需要紫色水晶*1，可提升雙刀類武器的等級1級。
頭盔、衣物類：	
[illegible]	使頭盔、衣物類鑲嵌百分百升級成功。
桑明之精	能百分百降低衣服和頭盔等級。

哈遊遊戲

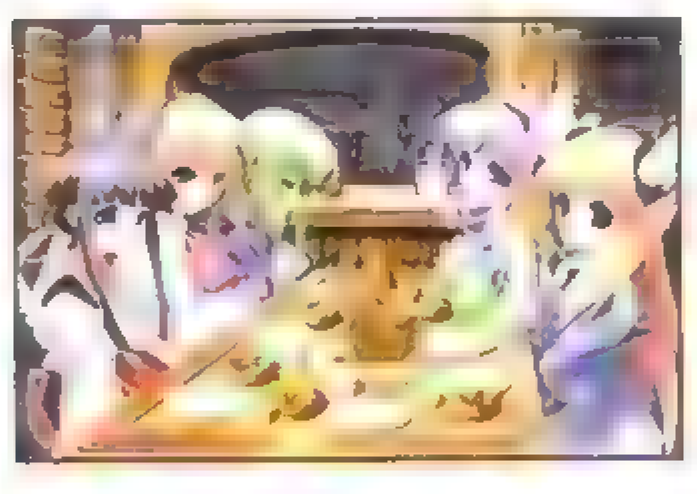

*CPU PIII 800MHz 以上　*記憶體 256MB　*硬碟 1GB
*顯示卡 DirectX 8.0以上/64MB　*光碟機 32XCD-ROM　*音效卡 DirectX相容

咦？我是老師！

主角在地面上經過漫長兩年的修行之後，終於又返回到了古代遺蹟和超魔導技術所創的空中庭園，來到這裡的第一件事便是去拜訪恩師－クロウフォード，及妹妹－ミルフィ所居住的地方，站在門外的他不禁回想起過去那種很溫暖的感覺，正以為恩師及妹妹會很高興出來迎接他的主角，卻立刻被映入眼簾的怪人及謎樣生物給嚇了一跳，此時那怪人－カーライル卻語出驚人的說，要主角代替他恩師的職位去教導五位仍在見習的魔女，由於這命令下的很突然，再加上自己又是第一次當老師，所以對於這五名個性豐富的少女似乎有點手足無措，可是已經沒有時間再讓他猶豫了，因為來路不明的敵人竟然入侵了這看似和平的空中庭園...。







撰文：邪騎士

曾經製作過《きゃんきゃんバニー》、《Pia☆キャロットへようこそ!!》等鉅作的設計小組－カクテル・ソフト，為了慶祝成立15週年，便展開了紀念活動，而基於讓玩家能夠享受「遊戲的樂趣」這理念下，把遊戲設計回到了原點，做出了復活作的第一彈－《天空のシンフォニア》！

GAME INFO

發行日期 11月26日

製作開發 カクテル・ソフト
發行公司 F&C
遊戲類型 SLG　遊戲售價 ¥9,240
發行版本 日文/CD-ROM x 1
適用平台 J win 98　ME 2000　XP

官方網址 http://www.fandc.co.jp/



◀育成畫面



◀戰鬥畫面

遊戲簡述

本作的遊戲內容大致上可分為育成、戰鬥、對話三大部份；在遊戲的世界裡，一個星期只有六天，而玩家必須為各位魔女們安排五天的行程，而此時安排什麼課程都會對女主角們的參數產生變化，所以玩家必須在有限的時間之內找出最有效率的訓練方式，除此之外還得讓這些可人少女們有著適當的休息，而且要是能和她們達到情感的交流的話，說不定還能發生令人臉紅心跳的事件呢！遊戲中突如其來的戰鬥便是玩家讓這些少女們測試能力的最佳時機，在戰場上雖然只有屈屈九格讓玩家們變換隊伍，不過其實這在九格中也暗藏著玄機，要是不好好的運用，說不定就會讓玩家心愛的角色受到嚴重的傷害，所以玩家一定要好好的安排前、後衛喔！而本作最平常的地方對話部份，就不須太多解釋了吧！這部份除了是故事進行不可或缺的地方，但也是玩家拿取好感度最佳的方式，所以玩家要好好的選擇適當的選項。



*CPU　P3-500　*記憶體　64MB　*硬碟　700MB
*顯示卡　800X600　*光碟機　16倍以上　*音效卡　支援DirectSOUND

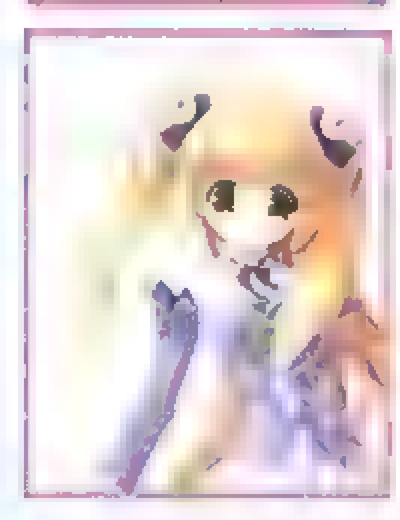






ミルファリア＝フロイハイム

簡稱：ミルフィ



主角的妹妹，和主角一起被クロウフォー收養而培育著，只要和主角在一起不論遇到任何事都不會在乎，是個相當活潑開朗的少女，也因此身邊總是不乏好朋友的關心。因為繼承了魔女的血統，便和其他四名少女一起在主角那進行魔女的修行，由於自己所使用的魔力是兩種相剋的屬性，所以她的魔法能力頗受大家期待。

ノエリ＝シグルドア

簡稱：ノエリ



是個個性相當溫吞的少女（說白話點就是吊兒郎當），連說話都有自己的一套專屬格調，就好像是刻意把說話的速度放慢了一樣，也因此只要有她出現不論再怎麼火爆的場面總是可以迅速緩和下來，在眾魔女之中是被公認「第一姐姐」，被ミルフィ和ミオリ兩人仰慕著，所以常可以看到她們形影不離一起行動，興趣是占卜，不過由於是興趣所以占卜的命中率不高。

ミオリ＝ホオヅキ

簡稱：ミオリ



和眾魔女一樣都繼承了魔女的血統，不過實力在眾人裡卻是最差的，使用魔術的時候總是失敗，常常扯大家的後腿，不過面臨這種狀況仍不服輸的努力著，一開始的時候因為有著共同努力的目標和ミルフィ感情相當好，不過由於實力較差的她受到主角特別的教導，而實力有著明顯提升，但在ミルフィ無疑是種『搶哥哥』的舉動，因此兩人的感情便漸漸變差了...。

リュミエール＝フォンドベルテ



簡稱：リュミエール



出生在魔女世家的她，自幼便以成為優秀魔女這目標而培育著，又由於魔力相當高，便對自己有著相當高的自信，不認同主角有教她的資格，因此相當的看不起主角，有時還會反抗主角！把同樣擁有高超魔力的アルエット視為勁敵，而有點鄙視能力相當差的ミオリ，然而在一連串的事件發生之後，她那自視頗高的自信似乎有點動搖了...。

アルエット＝ルーン

簡稱：アルエット



在眾魔女之中能力是最強的，但年齡卻是最小的，不過大概是能力太過於突出了，周遭所有的人總是年齡比她大上許多的人，因此便養成了跟大人一樣的處事態度，對於周圍的事都相當的漠不關心，不論做什麼事總是一個人！不過在主角的教導之下，她那冰封已久的心靈，似乎也緩緩的融化了...。



東洋館

才是王道

在這廣闊的世界之中沒有所謂的大海，有的只是一望無際的天空，然而世上所有的島嶼通通浮在天上，而人們稱徜徉於天空之中，並在各島奪取他人財物的人為「天空賊」！本作的四名主角各自生長在不同的環境之中，對於自己想成為天空賊的目的也大不相同。

主角

忘卻的吸血鬼篇



本篇的主角ガウェン原本似乎是人類，但也甦醒的時候竟遺失了所有的記憶，記憶喪失的情形嚴重到連自己的名字都想不起來，除此之外他不僅僅只是遺失了記憶，他的身體已經不是人類了，為了讓自己能存活下來，他非得吸取人類的精氣才行，面對這些令他驚訝不已的事，僅存在心中那一份對重要女性的思念，便成為他活在世上唯一的希望。



◀忘卻的吸血鬼篇－空賊船



空帝戰騎

▲忘卻的吸血鬼篇主角的部下シェイド．アナスタシア（愛稱：ナス）

撰文：邪騎士

平均一年只出一套遊戲的エウシュリー終於將在11月份推出今年的新作－《空帝戰騎》，如果玩家有上本作的官方網站去看的話，應該不難體會到エウシュリー這家公司彷彿又在企劃什麼東西，所謂的兩年計畫實情到底如何？難道又打算推出一連串劇情上有所關聯的遊戲嗎？結果如何，就讓咱們拭目以待吧！

GAME INFO

發行日期 11月26日

製作開發	エウシュリー
發行公司	エウシュリー
遊戲類型	SLG
遊戲售價	¥9,030
發行版本	日文 /DVD-ROM
適用平台	J-Win 98/ ME/2000/ XP

官方網址：http://www.phoenix.co.jp/~eushully/

疾風的空賊女王篇





本篇的女主角ハティ明著身份為空賊團ロバート的愛女，不過卻有著令人驚訝的身世－由於自己所出生的國家發生動亂，而被忠臣拼死保護帶出的公主，雖然她很清楚自己的身世，卻沒有半點想回去自己國家的想法，反而繼承了空賊這份職業，目前正為了尋找父親的新娘候選而努力中…。



▲主角 ハティ・グラ

▲疾風的空賊女王篇 空

惡逆的颱風一家篇



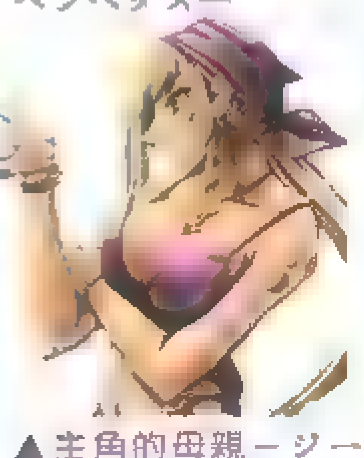


身長在惡名昭彰的空賊團之中，和母親及三位兄長統治著一艘空賊船，不過個性卻相當的軟弱，常淪為眾人欺負的對象，不過他心中有個小小的夢想，那就是脫離空賊團，當一個在世界旅行的冒險者，不過自己的寶物－島的地圖，卻被哥哥給搶走，然而他是否能逃離這家族的魔掌，完成他的願望呢？

◀主角：トマス・ペンペタスー



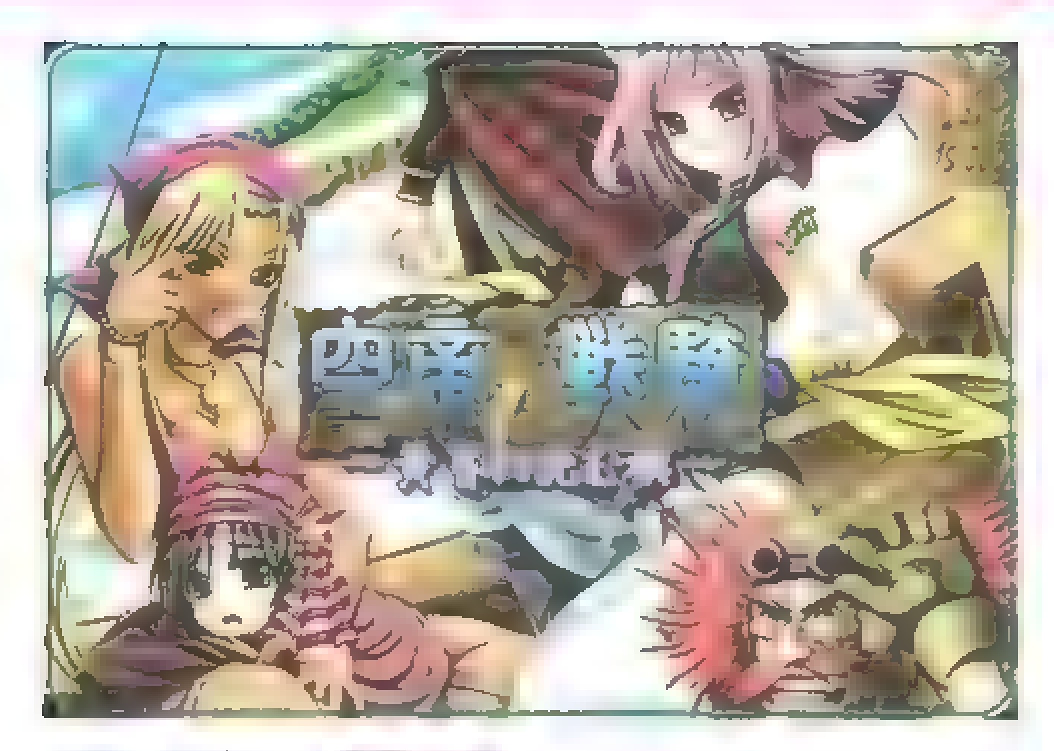
▲惡逆的颱風一家篇－空賊船



▲主角的母親－ジーナ・ペンペタスー

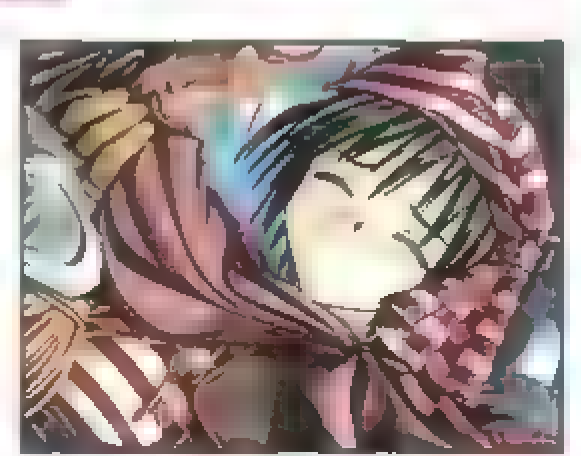
SYSTEM REQUIREMENTS

＊CPU P3-500	＊記憶體 128MB	＊硬碟 未定
＊顯示卡 800X600 16bite VRAM4MB 以上	＊光碟機 4倍	＊音效卡 對應DirextX



嶄新的玩法

在本作的玩法上エウシュリー跳脫出一《戰女神》系列的RPG模式和《幻燐》系列的棋盤戰鬥兩大模式，把遊戲的玩法設定為大富翁系列的移動方式再加上略帶點卡片戰鬥的玩法，感覺起來就有點像多年前由ソフトハウスキャラ所發行、頗受玩家歡迎的海賊遊戲－《海賊王冠》；玩家在移動的時候會出現一個「舵」然後所乘坐的空賊船便會依上面的點數而移動，不過當玩家想搶奪別人的財物或和其他飛行相遇，便有可能會陷入戰鬥模式，此時玩家除了選擇擅長的武器裝備出來應戰，而玩家所派出場的船員也將會左右著戰局的勝負！所以玩家最好能培養船員，及考量船員們的技能能力，所以說本作看似簡單，但在遊戲內容方面，卻蘊含著戰術運用！而在遊戲的劇情風格上，四名主角各有著不同的內容，有的是為了追求真愛而略偏熱血的劇情，也有的是想擺脫家人束縛，卻略帶鬼畜的邪惡劇情，相信不論玩家選擇哪一名主角，都能體會到本作有趣的地方







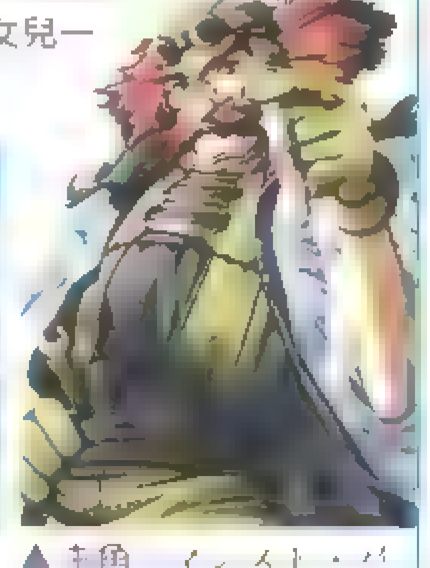
|孤高的瘋狂科學者篇|

為了完成自己的理想，製作出世上最強的船而努力中的一人技術團體，在過去某次試航之中，他失去了自己心愛的妻子和一起工作的好伙伴，雖然這件事情讓他相當的失落，不過為了完成和妻子的約定，更為了不辜負好友的期望，便帶著好友的雙胞胎女兒一起朝這偉大夢想而努力中





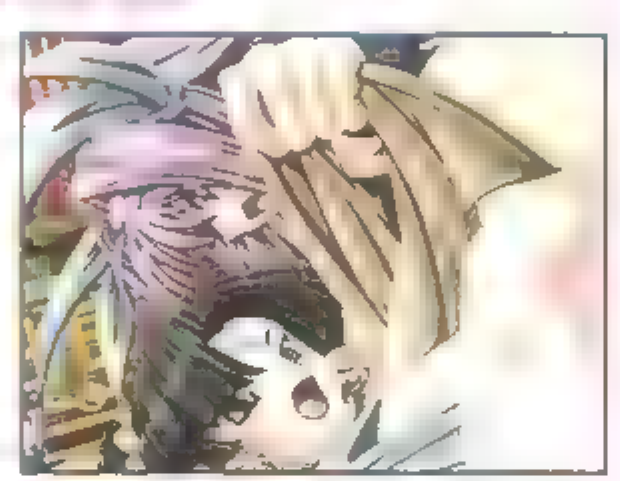
▲孤高的瘋狂科學者篇　空賊船



▲主角　インストゥルク

遊戲其他特色

其實本作除了遊戲玩法上有所改變之外，在對話畫面上也有不少的改進，如果玩家還記得的話，在《戰女神》系列和《幻燐》系列的對話畫面總覺會有點遺珠之憾，感覺上就是少了那麼一點東西，沒錯！就是表情的一些細微變化，如汗滴、憤怒等的，圖示，如今本作中便把這些要素給加入了，讓玩本作的玩家能更輕易的了解遊戲內容及角色的情感變化，最後跟玩家們小小推薦一下，如果玩家們看的懂日文的話，不妨上上官方網站去瞧瞧，裡面更詳細的報導應該會深深打動玩家們的心喔！









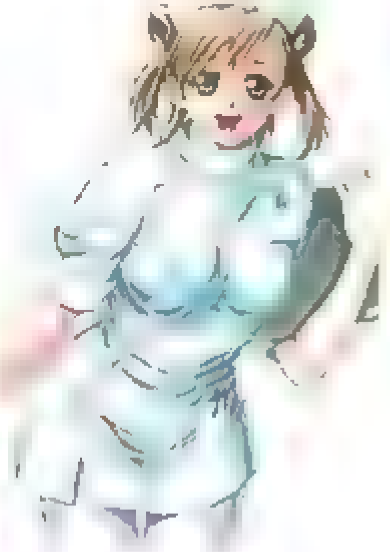
探索真相

擁有全國多達16家分店的零式百貨，算是業界相當出名的企業，但是總店自開店來數十年後的今天卻陸陸續續發生了多起謎樣的人員失蹤事件，這個事件導致公司上下人心惶惶，連客人也因為這些事件減少了不少，致使零式百貨出現了空前的危機，警視廳也因為這次的事件忙得焦頭爛額，但是不管如何反覆的搜索，再怎麼馬不停蹄的調查，依然是毫無線索，再加上也沒有任何組織或個人做出犯罪的聲明，使得這個離奇的連續失蹤事件便成為流傳於都市的謎之傳說，在人們口耳相傳之間迅速的蔓延開來。就在這事件越來越不可收拾之際，身為零式百貨現任總裁的零式真琴為了讓百貨公司得以繼續生存下去，於是發佈命令從召集分店能幹的人材，並命令這些人做詳細的內部調查。但是隨著事件的調查逐漸的明朗化之際，這個包覆在百貨公司中巨大的謎團漸漸的顯示出它的真貌，令人不敢相信的是這一切謎團都可能跟失蹤許久的零式百貨的前總裁－零式琴衛門有相當的關聯，而零式琴衛門的真正的目的到底是．．．。









撰文：勇者AAA

話說1996年PC9801出了這款堪稱當時擁有高自由度，及完成度的推理遊戲《獵奇の檻》，當時以銳不可擋之姿讓不少玩家為之瘋狂，而今CALIGULA公司為了讓大家重溫《獵奇》而特地推出了《獵奇の檻》的重製版，並請來了當年獵奇的原畫師橫田守重新繪製CG，並加入新的劇情、人物和新的地圖模式，遊戲界必定再次掀起《獵奇》的風潮。

GAME INFO

發行日期 11月26日

製作開發 CALIGULA
發行公司 CALIGULA
遊戲類型 AVG　遊戲售價 ¥9,240
發行版本 日文/DVD-ROM x 1
適用平台 J-win 98/ ME/2000/ XP

官方網址：http://www.caligulasoft.net/



全新繪製的CG

為了完整重現當年的《獵奇の檻》，CALIGULA公司特地找來當年的原畫師－橫田守將過去的CG全部重新繪製，當然，橫田畫伯經過多年的磨練畫工比起當年更上層樓，這次展現在《真說．獵奇の檻》的畫作，用色比過去更多樣，再加上新的電腦繪圖技術相乘，絕對是過去的《獵奇の檻》無法比擬的，喜愛橫田畫伯的玩家更是不能錯過此作。



＊CPU　P2 300以上　＊記憶體　128MB以上　＊硬碟　1G以上
＊顯示卡　DirectX8 0a以上，8MB RAM　＊光碟機　2倍數以上DVD ROM　＊音效卡　Direct sound

其他的新東西

畫面跟進其他部分當然不能停滯不前，全新的操作介面修改了地圖過去在樓層移動時那平面呆板的顯示，這次則是將各樓層賣場位置做了大幅度的變動，讓畫面更為立體，不再是以前的賣場排排站的簡陋安排，讓老玩家耳目一新。而這次也加入了新的劇情要素，讓舊有的劇情更加完整，讓玩家再次體驗抽絲剝繭的樂趣，老玩家想再次體驗《獵奇》的魅力嗎？新玩家想要踏入《獵奇》的領域嗎？那就更不能錯過此作。



零式真琴

擁有全國16間分店的大型百貨公司的現任總裁，幼年便失去雙親的她由爺爺琴衛門一手帶大，對於這次的失蹤事件相當憂心。



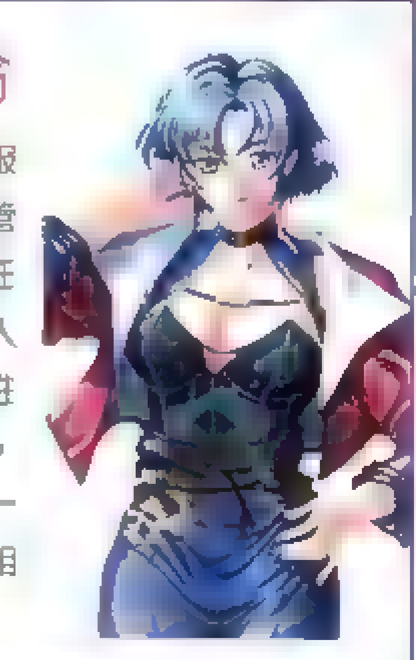
武中つかさ

地下一樓食品賣場肉ナ之里的店員兼管理人，學生時代便在此打工，畢業後隨即入行，工作經驗豐富的她個性謙虛老實而且努力。



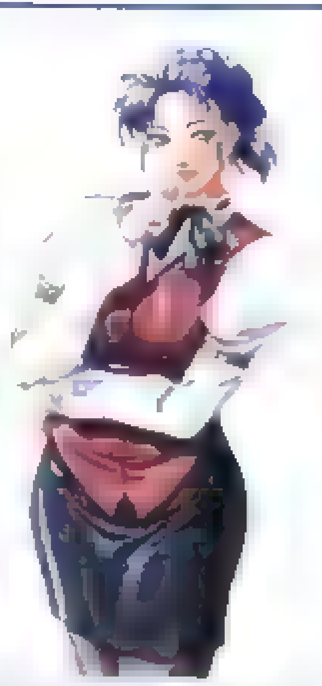
高野玲

一樓女性服飾賣場的管理者，擔任公司門面人物的她個性沉著冷靜，做起事來一絲不苟，相當有效率。



綾本環

二樓男性服飾賣場的管理者兼主任，是個充滿魅力的成熟女性，總是靜靜在一旁幫助主角調查的好幫手，過去是前總裁琴衛門左右手。



綾本美玲

店附近的『私立聖特克雷雅學園』的二年級生，是綾本環的女兒，總是在下課後出現在百貨公司一樓，是個很有朝氣的女孩。



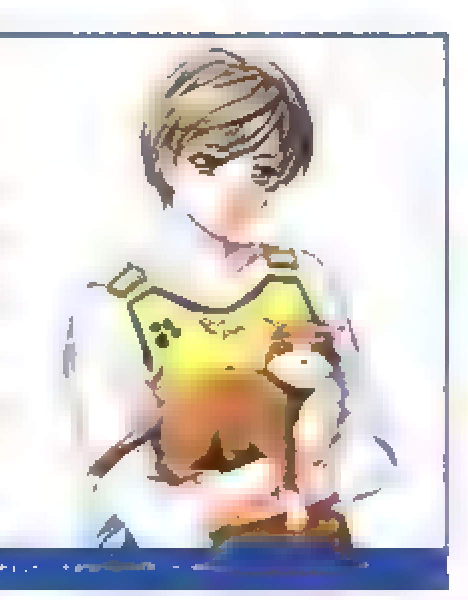
如月靜

四樓美食街義大利料理店的女性廚師，其料理實力足能獨當一面自立門戶，對料理的事斤斤計較的她，很難想像他是個性粗枝大葉的最過女性。



前田伸子

五樓寵物店的的店員，遠遠看會以為他是個男孩子，擁有不輕易服輸性格的她，在社交方面相當有一手，對店裡的招牌貓『岩鐵丸』相當溺愛。





消失的，代替的

不久前主角經由青梅竹馬千堂 さやか的介紹與同班同學的一ノ瀨 美穗開始交往。每天早晨，美穗都會在公園的大樹下等候主角一起上學，而主角到公園時，總是看到美穗有如祈禱一般地仰望著天空，問她為何做出如此的舉動，美穗總是不答話，繼續她那有如儀式般的動作，繼續仰望著天空。就在跟美穗交往一段時間之後，兩人的關係漸漸加深之時，有一天，美穗卻忽然消失了。那天，美穗沒有出現在公園，取而代之的是一個有點像美穗的陌生少女來，一邊以親密的口吻催促著主角快走，一邊又沒頭沒腦的說著主角自己的家庭教師，一句「今晚也請多關照嘍！」的話讓主角丈二金剛摸不著腦袋，唯一知道的是眼前這位少女擁有和美穗相同的姓氏，「她叫一ノ瀨 美沙」。

東洋館



あの空の向こう側



撰文：勇者AAA

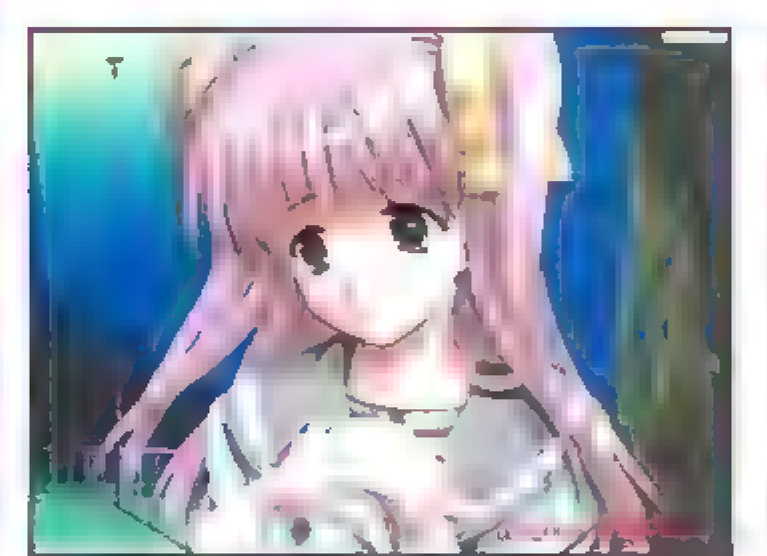
許多科幻題材中都有提到過「平行世界」，一個相似於現在所處的世界卻又有點不同，說是自己的世界卻又不是，可能在價值觀上有所不同，或者是那世界根本沒有你，倘若身處這樣的世界時你該如何反應？該如何自處？該如何找到回家的路？一段身處平行世界的特殊體驗就此展開。

官方網址：http://www.high-soft.jp/

GAME INFO

發行日期 11月26日

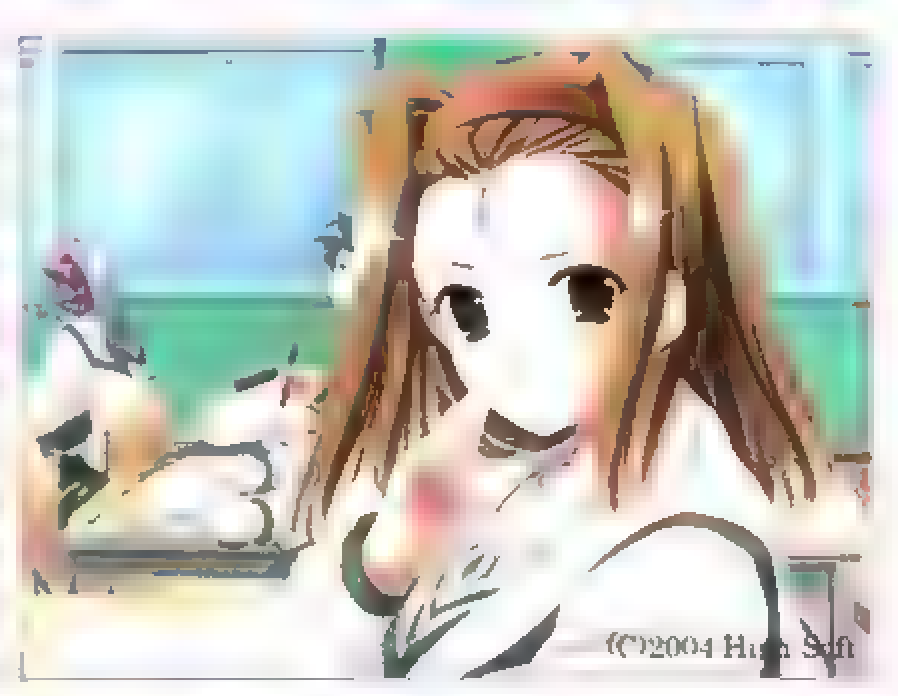
製作開發 high soft
發行公司 high-soft
遊戲類型 AVG　遊戲售價 ¥9,240
發行版本 日文 CD ROM x 2
適用平台 J-Win 98/ ME/2000/ XP





(C)2004 High Soft

疑惑的心，消失的記憶



(C)2004 High Soft

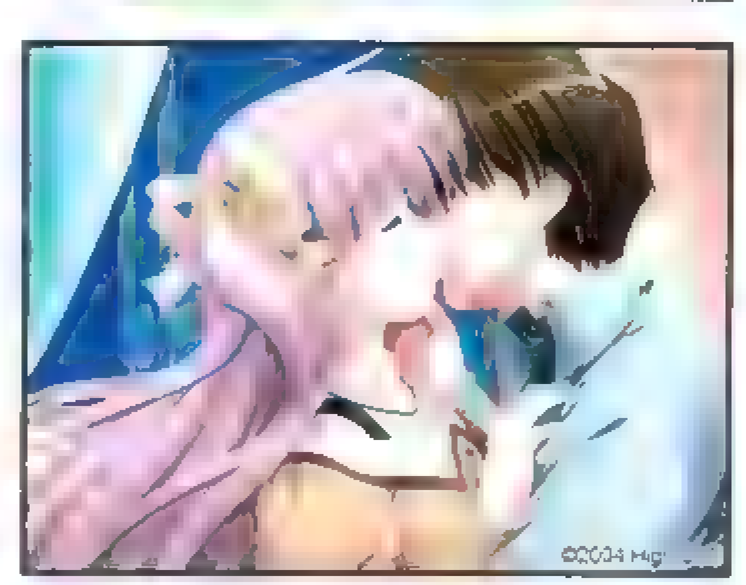
美穗的消失好像這世界上沒有這個人似的，不，應說是曾經有過這個人，因為美穗在小時候便因車禍過世了，而眼前的美沙卻替代了身為姊姊的美穗的存在，而主角還是她的家庭教師，但是除了美穗的死黨さやか和幸紀之外班上的所有的同學，壓根就沒發現美穗消失了，是忘記還是根本不認識，主角和其他的兩人都疑惑了「這個世界，是到底發生什麼事了？」。苦惱的主角，在與さやか和幸紀談過之後，便決定和主角一起找到回去原來世界的方法，並一同去找了身為校醫的綾子老師商量，期望老師能給予協助，但此時主角三人卻還是發現到自己對美穗的種種回憶一點一點的正在消失之中。

SYSTEM REQUIREMENTS ＊CPU P3 800以上　＊記憶體 32MB以上　＊硬碟 1G以上空間　＊顯示卡 DirectX8.0a以上，8MB RAM　＊光碟機 8倍數以上　＊音效卡 Direct sound支援

抉擇？留下？還是離開？







漸漸在這個美穗不存在的世界被同化的三人，突然醒覺到漸漸淡忘美穗的事實，深怕過幾天自己會完全忘記美穗的主角便開始著急了起來，可是，就是找不到回到原來的世界的方法，而且每天面對著一樣愛慕著自己的美沙，讓對美穗的記憶逐漸減少的比例日漸加劇，與美沙的感情卻日益增加，也因為如此一直壓抑自己真正感情的さやか，成就主角和美穗交往之事的她感情也開始動搖了起來。但是，就在此時一位謎樣的少女木神 つかさ出現在主角的眼前，給了主角一句話「是要回應那份仰望天空的感情，回到有美穗的世界」、「或者是順應現在的情勢，在此生活下去」「要怎樣選擇由你決定」，這時主角做出了選擇...。



主角的同班同學兼戀人，認真負責的個性，獲得周遭一致好評，被選為為班上的副班長，非常喜歡主角。

市井 まどか

在另一個世界取代消失的美穗成為副班長的人，曾經受到主角的關懷而對主角產生好感，想要報恩的她卻對主角提及美穗之事相當感冒。

千堂 さやか

主角的青梅竹馬，個性開朗活潑，對自己笑容的魅力很有自信，因為好友美穗的關係，對主角有好感但不敢說出口。

木神 つかさ

另一個世界中出現在主角面前的神秘少女，給予主角啓示之後就消失蹤影，只知道她擁有回到原來世界的關鍵，其它一切都是謎。



另一個世界的少女，身份是美穗的妹妹，比主角小一歲，個性純真，對主角好感度呈全開狀態的開朗少女。





東洋館

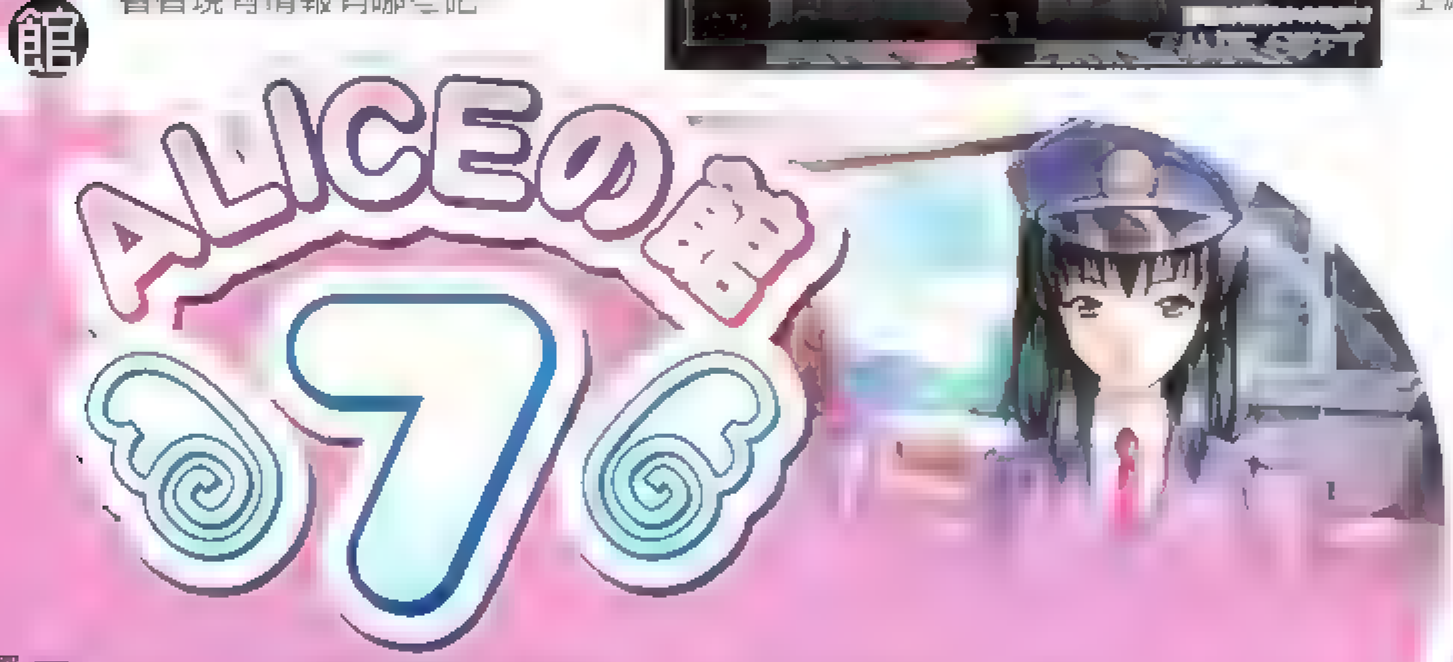
收錄三款遊戲

目前遊戲中以開發出來的部分，已知道的是已有三個部分。分別為《玲宮刑務娼館》、《しまいま》、《Dungeons Dolls》三款遊戲。《玲宮刑務娼館》乃是一款女囚調教類型的遊戲，而《しまいま》則是學園AVG遊戲，至於《Dungeons Dolls》乃是3D RPG作品。雖說目前所釋出的情報尚不是很多，但是卻可以從中發覺本款遊戲可說是相當值得期待的一款，那麼就讓我們來看看現有情報有哪些吧



玲宮刑務娼館

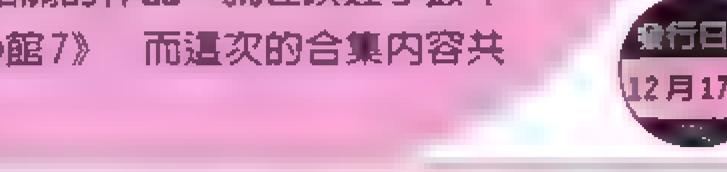
遊戲的時間是接近未來的時代，由於日本長時間不景氣的關係，因此輕度的犯罪日本政府便採取了合法化的恩赦，也就是說認可了私人刑務所的存在。而遊戲的主人公便是這些私設的刑務所中的一個刑務官。由於所長政策關係，因此主人公所在的刑務所乃是一個女性刑務所，相對的周圍自然而然就是女性同僚多過於男性。後來所長死了之後，主人公便接替下了整個刑務所的經營營運工作，為了避免刑務所倒閉，因此主人公便決定將裡面的女囚調教成娼婦並藉以賺錢。也因此而開始了主人公的調教生涯。





撰文：貓咪企鵝

話說H-GAME遊戲界中的龍頭Alice自從數年前出了合集《Alice 之館456》之後便有一段時間沒再發表相關的作品。就在睽違了數年之後，又再度發表了本作品《ALICEの館7》　而這次的合集內容共有哪些呢？就讓我們一起來看吧！



GAME INFO

發行日期 12月17日

製作開發 Alice Soft
發行公司 Alice Soft
遊戲類型 AVG、RPG 遊戲售價 ￥8500
發行版本 日文/DVD-ROM x 1 CD-ROM x 2
適用平台 J-Win 98/ ME,2000/ XP

官方網站：http://www.high-soft.jp/

Dungeons Dolls

在一個擁有無限的怪物數量徘徊的不可思議迷宮，對於迷宮深處的不可知的秘密感到好奇的人們，卻又因為體力因素的關係，無法進行長時間攻略，因此便將探索此迷宮的任務耽擱了。為了這樣的需求，因此有科學家為了迷宮攻略發明了能夠支援自身，最好的冒險伙伴Doll，也因此而誕生了所謂的人工生命體。而本遊戲，便是由該科學家的弟子與Doll一同探索此不可思議的迷宮，並進行攻略。



Dungeons Dolls

*CPU P3 500以上　*記憶體 256MB以上　*硬碟 2G以上空間
*顯示卡 800×600 full color以上　*光碟機 DVD　*音效卡 Direct Sound 對應即可

遊戲人物介紹

劍菱雅人

遊戲的主人公，玲宮刑務所的刑務官，由於不懂得女性心理的事情而導致失戀，失戀的對象就是鈴宮密子。由於對於該段情尚無法放開，因此獨身至今，為了舊友以及過去喜歡的女子，使得刑務所可以延續下去，而決定弄髒自己的手。

鈴宮密子

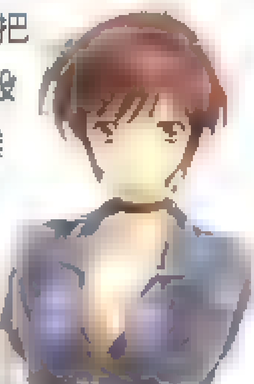
玲宮刑務所所長，對於感情就如同其外表一般穩重大方很少爆發出感情。就算是剛死了丈夫，也是立刻就表現出未亡人的模樣。對職務要求相當的嚴苛。

吉野川さゆり



玲宮刑務所的刑務官，個性相當的剛直頑固，對於擔任治安維持的刑務官有著相當的自豪，對於主人公與密子相當尊敬，並對主人公抱有好感。

倉敷瑞希



囚犯之一，對於把他當成大姊一般的拜託要求都難以拒絕，對於罪惡感並無多大的想法。當主人公提出以當娼婦換取縮短刑期也能夠接受。



加賀屋透子



囚犯之一，個性悲觀自虐，朋友跟敵人一樣的少，有如影子一般存在的角色。對於男生可說不擅長相處。

根室麗華



囚犯之一，個性相當的強悍粗暴，討厭被人稱呼名字，喜歡欺負弱者。

～しまいま～

神無 靜流



遊馬的學姐，執行部部長，個性相當爽朗。

神無 紗奈



靜流的妹妹，個性內向，對事情並無自己的主見，對於事情相當的努力。

結城 遊馬



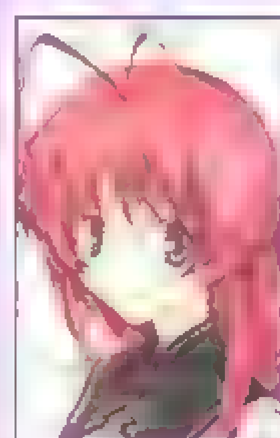
遊戲主人公，個性坦率、優雅擅長交際，不過對於某些事情稍微有點優柔寡斷。

風霧 零



遊馬的同班同學，處理事情相當冷靜，從不表現出自己的感情。家裡為退魔師，個人的劍術技術乃是全國的等級。

百景 のぞみ



與靜流同屬執行部，跟誰都可以成為朋友，但是最大缺點就是有點粗暴。

奈々月 絢音



經營喫茶店的大姊姊，與靜流、紗奈是堂姊妹的關係。

泉塚 一夜



遊馬的同班同學，個性相當散漫。

遊戲發行表



單機遊戲發行表

動作類

遊戲名稱	發行公司	遊戲售價	發售日期
五星系列：波斯王子：時之砂	松崗	599元	11月
間諜遊戲3	松崗	1280元	12月
波斯王子：侍魂無雙	松崗	1280元	12月16日
超世紀戰警	利迪娜	未定	12月31日
被遺忘的國度：　魔之石(中文版)	英寶格	990元	94年1月
天網追緝令(暫譯)	利迪娜	未定	94年

角色扮演類

遊戲名稱	發行公司	遊戲售價	發售日期
風色幻想3 ～罪與罰的鎮魂歌～	智冠	780元	11月10日
四大名捕之霸手無敵	智冠	599元	11月24日
伊蘇六	英特衛	未定	11月
武林降龍	智冠	560元	12月
末日危城　2	台灣微軟	未定	94年
龍晶傳奇　(中文版)	英寶格	1030元	94年3月

即時戰略、策略模擬類

遊戲名稱	發行公司	遊戲售價	發售日期
同盟與軸心	英寶格	990元	11月5日
大海盜!(原裝進口)	英寶格	1490元	11月19日
大海盜!　DVD精裝限量進口版	英寶格	1490元	11月19日
模擬樂園　3　(中文版)	英寶格	890元	11月20日
亞歷山大帝	利迪娜	未定	11月26日
五星系列：模擬頭家中文版	松崗	499元	11月
世紀三國	智冠	未定	11月
三國志英雄傳	智冠	690元	11月
裝甲騎兵2 含併資料片	光譜	未定	11月
創業王C.E.O	光譜	690元	11月
足球經理PRO	光譜	未定	11月
海商王　2　(中文版)	英寶格	890元	12月5日
王者世紀　(中文版)	英寶格	890元	12月5日
鐵道夢想家2	智冠	未定	12月
沉默資料片 - 騎兵	光譜	未定	12月
1914	光譜	未定	12月
銀河創世紀3	利迪娜	未定	12月
羅馬：全軍破敵(中文版)	松崗	1280元	12月
諾曼地：最長的一日(中英文合版)	英寶格	890元	12月預定
超能力戰士	英寶格	990元	12月
世紀強權	英寶格	1080元	12月
動物園大亨　2	台灣微軟	未定	94年初
大海盜!　(中文版)	英寶格	990元	94年2月
八年抗戰2	未定	未定	94年?月

第一人稱射擊類

遊戲名稱	發行公司	遊戲售價	發售日期
空中武力2	智冠	399元	11月11日
銀河生死鬥・　復仇祭(中文版)	利迪娜	未定	11月29日
戰慄時空II<典藏版>	松崗	1999元	11月中旬
戰慄時空II	松崗	1350元	11月下旬
火線獵殺2	松崗	1280元	11月下旬
戰慄時空無敵大合輯	松崗	1080元	11月
勇者無懼：越戰　(中文版)	利迪娜	未定	12月10日
迅雷先鋒4	利迪娜	未定	94年02

冒險類

遊戲名稱	發行公司	遊戲售價	發售日期
幻想空間	利迪娜	990元	11月04日

競速、運動類

遊戲名稱	發行公司	遊戲售價	發售日期
國際足盟大賽2005	美商藝電	1090元	11月03日
極速快感　飆風再起2	美商藝電	未定	11月12日

其他

遊戲名稱	遊戲類型	發行公司	遊戲售價	發售日期
聖騎士之戰	2D格鬥	光譜	未定	11月
交響樂之雨	音樂戀愛	光譜	未定	11月5日

線上遊戲測試表

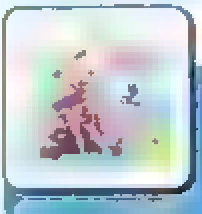
遊戲名稱	類型	[illegible]	[illegible]
月光[illegible]	角色扮演	萬闊特	封測中
Flyff online	角色扮演	利迪娜	封測中
革命Online	角色扮演	因思銳	封測中
曙光 Online	角色扮演	優答數位	封測中
Corum Online	角色扮演	傳說之城	公測中
Pangya	高爾夫運動	橘子	封測中
網路創世紀・武士帝國(中文版)	角色扮演	EA	11月3日
炎龍騎士團Online：諸神的契印	角色扮演	智冠	11月封測
金庸群俠傳 Online 2.0	角色扮演	智冠	11月封測
QUARDA 中文版	角色扮演	樂陞	12月封測
真・女神轉生Online	角色扮演	未定	2004年預定
魔獸紀元	角色扮演	未定	2004年冬季
魔界Online	角色扮演	未定	2004年冬季
龍與地下城 Online	角色扮演	未定	2005年預定
公會戰爭	角色扮演	未定	2005年預定
駭客任務Online	角色扮演	未定	2005年1月
大航海時代Online	角色扮演	光榮	2005年春季

線上遊戲產品包發行表

三國演義online七擒孟獲異軍突起包

產品內容

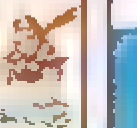
1. 三國演義online「七擒孟獲」遊戲光碟兩片
2. 開卡150點帳號一組(僅限「三國演義Online」[illegible])
3. 遊戲安裝說明手冊一本



戀愛盒子online夢想工坊夢想飛揚包

產品內容

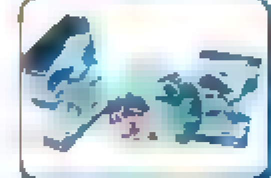
1. 戀愛盒子Online「夢想工坊」系統光碟片兩片(內附Every8 com專業簡訊發送軟體 市價NT$2000)
2. 開卡150點序號密碼一組 僅限「戀愛盒子online」[illegible]
3. 遊戲安裝說明手冊一本



吞食天地online轉生萬萬歲天旋地轉包

產品內容

1. 吞食天地Online轉身萬萬歲遊戲光碟片一片
2. 開卡150點序號密碼一組，僅限吞食天地online開新帳號使用
3. 遊戲安裝說明手冊一本



Flyff夢境飛行新手包

產品內容

1. 《Flyff》安裝主程式光碟一片
2. 遊戲安裝說明書一本
3. 飛行指定樂園「劍湖山世界」優惠入場券
4. 新手開卡點數150點序號密碼一組，有效時間至2005.6.30日止(僅限開新帳號者使用)





十月已發行遊戲



星際大戰：[illegible]

▶發行公司　美商藝電
遊戲類型　第一人稱射擊
▶遊戲售價　1290元
發售日期　10月01日



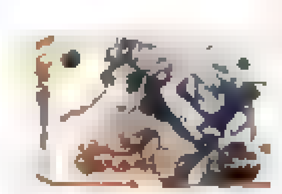
[illegible]

▶發行公司　智冠
遊戲類型　角色扮演
▶遊戲售價　599元
發售日期　10月29日



美食天堂之台灣食字路口

▶發行公司　智冠
遊戲類型　[illegible]
▶遊戲售價　339元
發售日期　10月01日



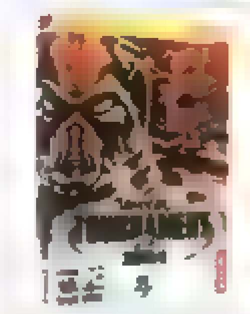
新無敵炸彈超人II

▶發行公司　智冠
遊戲類型　動作
▶遊戲售價　340元
▶發售日期　10月25日



爵爺吉祥

▶發行公司　[illegible]
遊戲類型　養成
▶遊戲售價　599元
發售日期　10月12日



浴血戰場2004 編輯推薦版

▶發行公司　英寶格
遊戲類型　第一人稱射擊
▶遊戲售價　1260元
發售日期　10月25日



[illegible]

▶發行公司　[illegible]
遊戲類型　[illegible]
▶遊戲售價　690元
▶發售日期　10月16日



影子行動

▶發行公司　英寶格
遊戲類型　第一人稱射擊
▶遊戲售價　990元
▶發售日期　10月27日



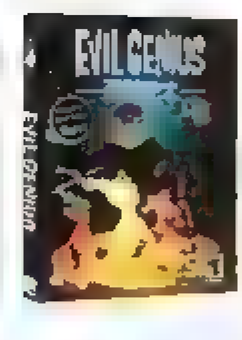
[illegible]

▶發行公司　[illegible]
遊戲類型　第一人稱射擊
▶遊戲售價　990元
發售日期　10月18日



勁爆美國職籃2005（中文版）

▶發行公司　美商藝電
遊戲類型　運動
▶遊戲售價　1090元
▶發售日期　10月28日



邪惡天才

▶發行公司　利迪娜
遊戲類型　[illegible]
▶遊戲售價　990元
發售日期　10月20日

三國志X

▶發行公司　光榮
遊戲類型　戰略
▶遊戲售價　1800元
▶發售日期　10月29日




全方位戰士

▶發行公司　英特衛
遊戲類型　第一人稱射擊
▶遊戲售價　1080元
發售日期　10月22日

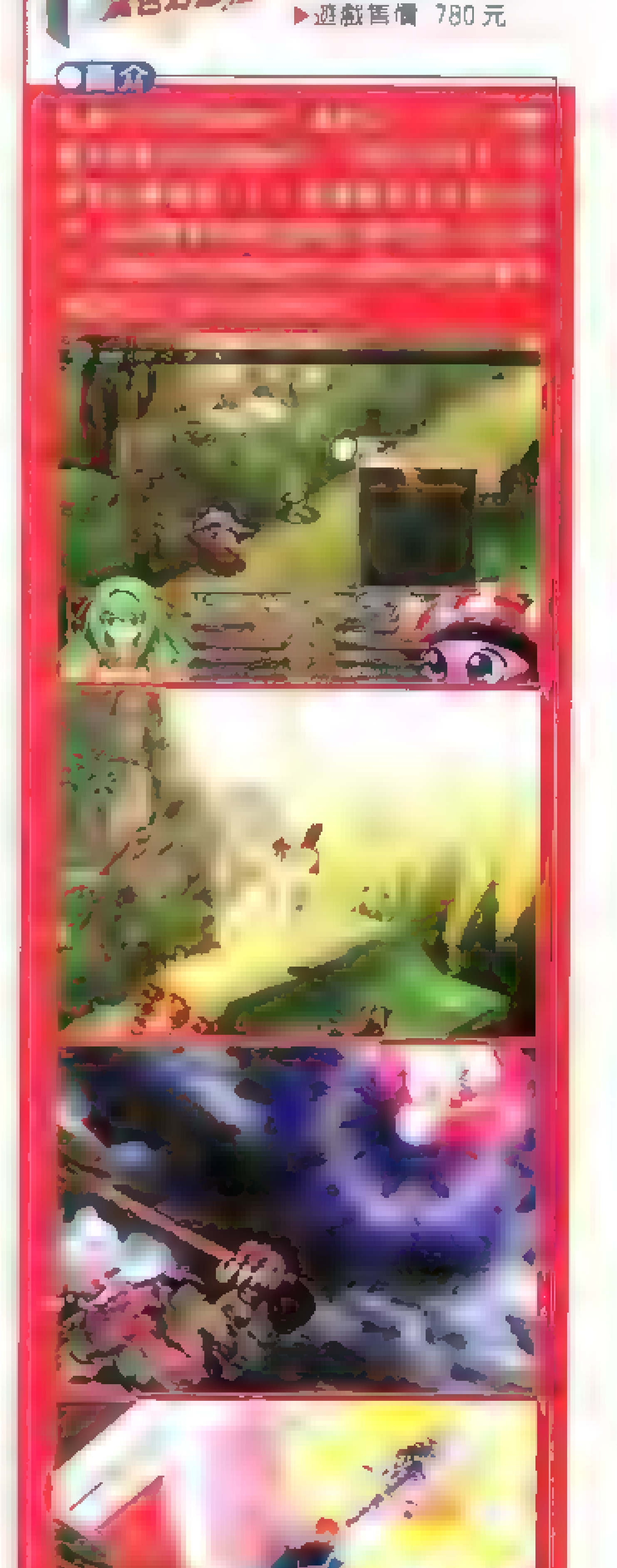
決勝時刻：聯合行動中文版

▶發行公司　松崗
遊戲類型　第一人稱射擊
▶遊戲售價　1080元
▶發售日期　10月29日

十月排行

風色幻想三 ~罪與罰的鎮魂歌~

▶遊戲類型　角色扮演
▶發行公司　智冠
▶遊戲售價　780元





10月1日
全新上市
GRAVITY
RAGNAROK
RAGNAROK ONLINE
仙境傳說
黑色派對
ro.gamefiler.com
官方攻略包 VOL.4
免費開卡 90點
2004最新更正版
最新內容資料更新
新地圖 怪物 新頭飾 轉生系統
內容簡介
☆詳細介紹仙境傳說各角色及新增加進階二轉職業
☆遊戲內所有職業新技能使用、角色人物異常狀態說明
☆仙境世界地圖、城市、平原、迷宮介紹
☆新增加地圖尼芙菲姆、汶巴拉介紹及洛陽城簡介
☆最新更正版新頭飾合成方式、新怪物介紹
☆進階二轉轉生系統說明、職業經驗值需求表
☆寵物資料系統詳細列表
售價 299元
攻略本製作發行
軟體世界 智冠科技股份有限公司
www.soft-world.com
攻略本授權
遊戲新幹線
GRAVITY
遊戲資料隨當時遊戲設定變動之內容為主
請洽全省連鎖便利超商・3C賣場、連鎖書局及全省

lotr.ea.com.tw/bfme/

THE LORD OF THE RINGS



THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH

魔戒：中土戰爭

採用《終極動員令：將軍》引擎研發
2004年E3 最佳策略遊戲

PC中文版 12月初上市

產品特色
- 超過35個以「魔戒」三部曲電影為基礎的任務
- 控制四個獨特陣營之一，各陣營都有各自的玩法、資源管理及基地建造技巧
- 遊戲呈現栩栩如生中土世界
- 創新部隊[illegible]設計
- 玩家扮演中土戰爭的[illegible]，參與[illegible]進程戰鬥與攻城戰
- 結合深度策略，及容易上手特性
- 擁有單人模式與線上多人戰役
- 遊戲附贈地[illegible]





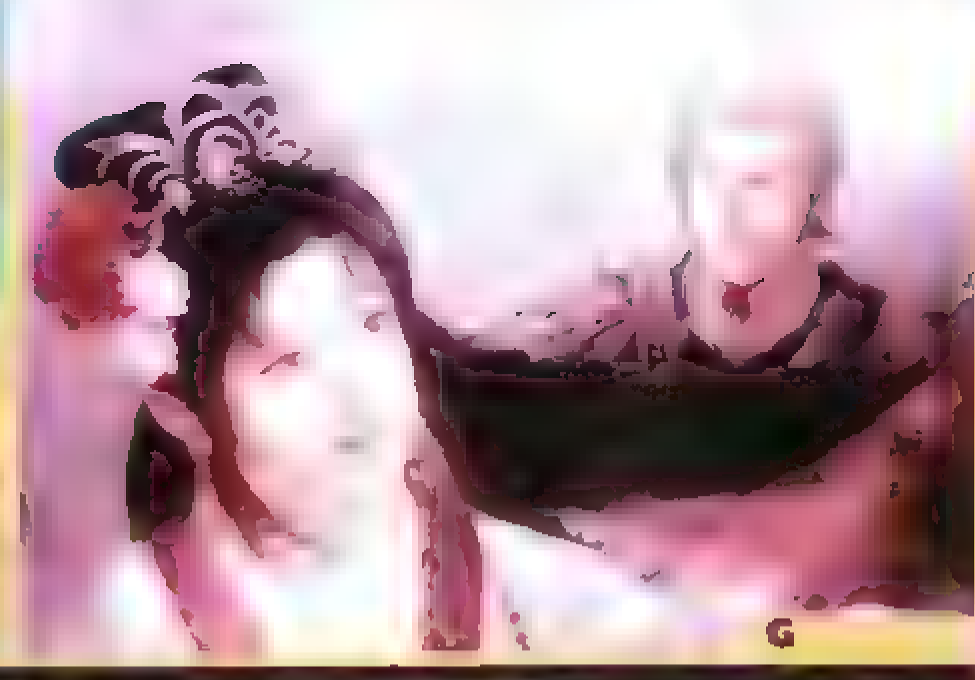


NEED FOR SPEED
UNDERGROUND 2
戒不掉的速度癮
極速快感 飆風再起2
《極速快感飆風再起2》特色
* 賽道綿延長達數百公里
* 新增區域網路連線功能
* 超級名模擔任賽車教練
巡迴賽、甩尾賽、直線加速賽及新增三新比賽模式
打造屬於自己的終極跑車
* 全球銷售近千萬套的賽車遊戲
11月12日中文版 極速上市
PC CD-ROM SOFTWARE
PlayStation 2
XBOX
nfsug2.ea.com.tw
EA GAMES


MEDAL OF HONOR
PACIFIC ASSAULT
榮譽勳章：太平洋戰役
中文版
11月15日搶灘登陸
mohpa.ea.com.tw
EA GAMES







三國遊戲二十年之精彩回顧

鼎立與瓜分的三國遊戲世界

三國遊戲的濫觴

在日本栃木縣足利市今福町這個昔日足利尊氏、直義兄弟舉兵之地，有一名當地望族出身的少爺--襟川陽一。這位少爺對於歷史有一份獨特的狂熱，除了酷好閱讀歷史方面的書籍並遍歷家鄉周遭的名勝古跡外，陽一還迷上了當時歐美方興未艾的時髦玩意兒——沙盤遊戲。

在沒有電腦的年代裏，沙盤遊戲就是軍事、歷史愛好者們聊以解悶的大型玩具，其價格動輒高達數十萬日元，稱得上是貴族消費品！在沙盤上襟川陽一整日裏排演著歷史上著名的大型戰役…排列戰旗成為他最大的娛樂。但大學生時代很快結束了，1977年因為紡織纖維業整體不景氣導致世代經營的染料屋被迫倒閉，1978年7月時值28歲的襟川陽一為重振家業開設了名為「光榮」(KOEI)的染料販賣會社，但生意一直沒有什麼大起色。

不過他的人生卻在30歲生日那一年開始了不可思議的轉向，他生日那天他的結髮妻子惠子贈送了在當時彌足珍貴的禮物——一台MZ 80C電腦。過人的才智使他僅用一週時間就初步學會了BASIC語言，利用電腦進行業務管理同時不斷學習電腦。通過深入瞭解，陽一發現了電腦的無限擴展性，在很大程度上幾乎就是一台「超級沙盤遊戲」。「如果能把沙盤遊戲放在電腦上的話…」那時的他那麼想著。於是便放棄日薄西山的染料，販賣祖業轉向電腦產業，1980年「光榮」的經營方向開始轉為電腦器材販賣和遊戲軟體的開發製作。1981年共推出了四款獨力製作的電腦遊戲，其中《川中島合戰》是已知的日本乃至亞洲第一款歷史題材的SLG遊戲。





1983年的3月誕生了一個堪稱里程碑的偉大作品——《信長之野望》，該作品的出現確立了光榮在SLG遊戲製作領域無可爭議的霸主地位。另外，《三國志》於1985年12月13日完成，這部根據中國歷史改編的SLG遊戲跨出了日本國門風靡整個亞洲華人區。為了人物頭像等細節，製作人大量參考了中國明清的三國人物白描繡像、民國時期香煙牌子等文獻資料，在人名地理等方面也力求精確。只是當時或許沒想到，這一款作品卻奠定了未來20年三國遊戲的風起雲湧。

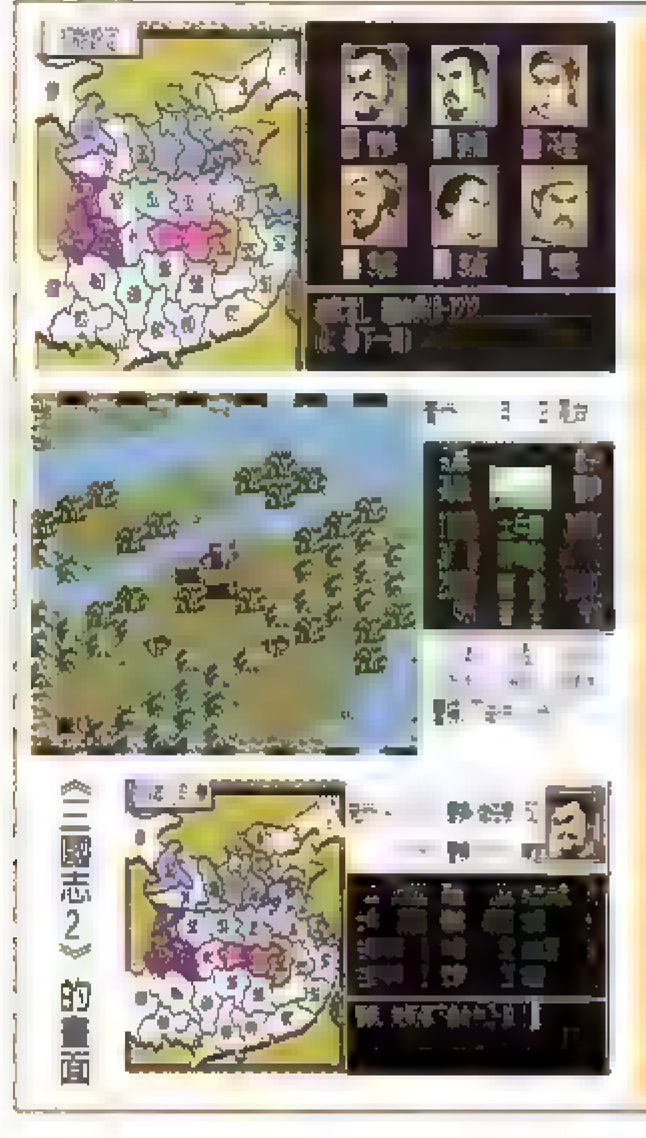
koei的三國模擬歷史GAME

三國志1、2代

發售於1985年12月13日的《一國志》在當時可以算是水準非常高的戰略遊戲，當時日本的家用機市場由FC獨霸天下，不過電腦遊戲市場依然處於無序競爭的混亂狀態，市面上的PC game以HGame為主流　光榮當然不能免俗也有做過HGame，不過在幾款主流類型遊戲成功後就開始正式「從良」了　由於十分有水準的製作和創新的題材，《　國志》上市後隨即獲得廣泛好評，一舉奪得當年度日本BHS大獎和最受讀者歡迎產品獎。



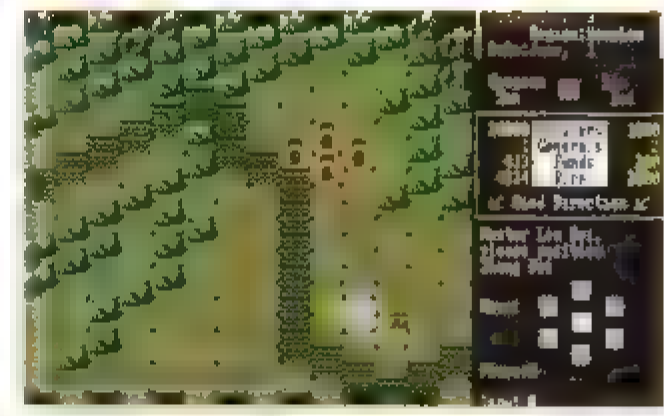




《三國志2》的畫面









初代《三國志》的畫面在現在看起來表現可以說十分簡陋，僅僅用一個由多個色塊構成的中國地圖作為主要畫面，地圖上的阿拉伯數字表示各個勢力區域。在戰爭時，部隊用小方塊表示，方塊內的數字代表軍隊的HP，在類似棋盤的戰場上移動，用方塊的閃動代表互相攻擊。雖然系統、畫面如今看來均極為簡單，但是在當時卻是了不起的新概念，光榮獨有的SLG的設計已經在這款遊戲中初具雛形。

三國志3、4、5代

進入九十年代，SLG類型開始熱鬧起來，除了電腦遊戲市場外，家用機上也湧現了大批製作精良的SLG、《聖人降魔錄》、《皇家騎士團》等名作紛紛登場，而NAMCO在FC上推出的兩款《三國志》遊戲更是大受好評（之後會有介紹），由於家用機遊戲的影響力要遠遠高於PC，當NAMCO推出《　國志2　霸王的大陸》時，多數的玩家甚至不知道還有一家叫做光榮的公司。

《　國志III》是光榮為奪回　國題材SLG市場的主導權，而全力打造的用心之作，與三年前的前作相比，《三國志III》的進化程度有如猴子進化成人類　般。首先畫面上終於實現了4色畫面到16色畫面的躍進。驚人的是，本作的戰爭場面居然採用模擬3D的背景，讓本來極為無聊的戰鬥過程一下子變的充滿了無窮的魄力。音樂上本作也首次擺脫了之前的模擬效果音，採用MIDI音效　本作自從移植於SFC上，聲光表現更佳，相信是許多人第一次接觸到的　國SLG

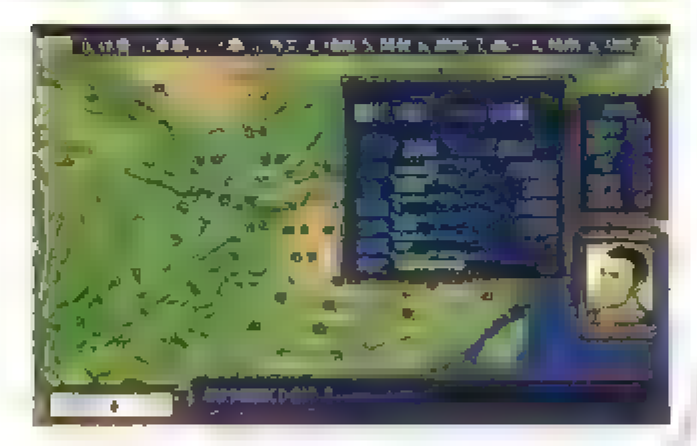
細緻的畫面帶來的是更為細緻的系統設定　由於大地圖已經能夠細膩的表現地形地貌，《　國志III》便放棄了之前簡單的州郡的劃分，改以城市和戰場為地圖的主幹　玩家在進攻城市前必須先奪下戰場或要塞，　日佔據此處便可以此為據點進一步發動攻城戰，加深了遊戲的戰略縱深。

戰爭時採用斜45度視角，讓戰爭過程的視覺和聲光效果達到最高　戰爭時需要用到的謀略更加豐富，由於遊戲中有晝夜的概念，城外部隊在晚上時視線會受到限制，因此很容易受到偷襲。武將可以使用的計謀也更加豐富，各種在實戰中用到的重要謀略都可以選擇　尤其「火計」在本代被表現的最為出色，往往可以用放火以五千精兵力擋百萬大軍，為了配合放火的效果「風向」的概念也首次被提出，戰鬥的表現十分出色

專題







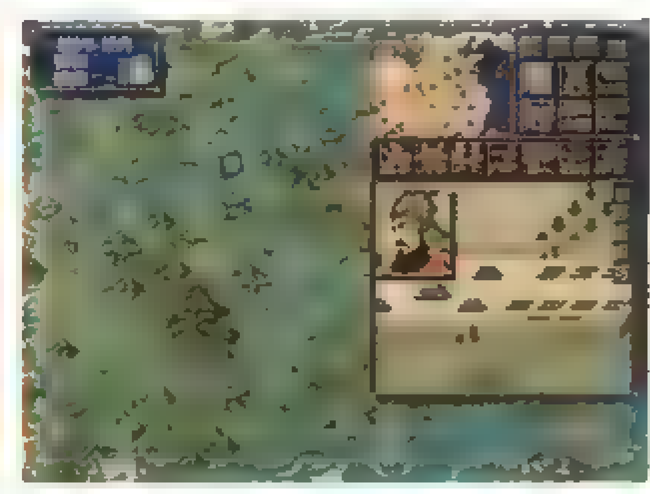
《三國志III》的畫面

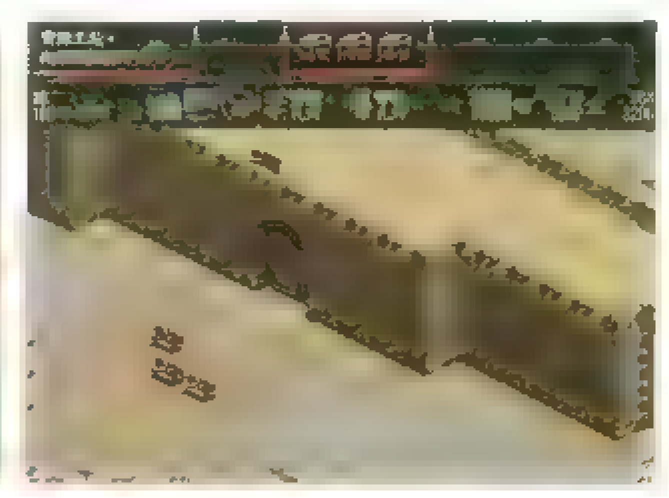
此外單挑系統到了《三國志III》顯示出驚人魅力，武將可以隨時提出單挑。總之本代最大的特色在於：讓戰爭由前幾代的點綴式和可有可無的小遊戲變成遊戲的主軸環節。除了軍事外，內政、外交、諜報等系統的複雜結構也帶來了更為完整的歷史模擬感覺，開發、治水、商業、耕作構成了內政四要素，且攻城前可先派間諜深入敵陣得到情報。也可以用反間計和設置內應。《三國志III》在當時已經是最強的三國遊戲，該系列輝煌的發展歷程從這一代開始真正的到來了。

之後的《三國志四代》，這款誕生於DOS時代晚年的遊戲畫面上已經達到了DOS遊戲的顛峰，片頭中赤龍飛舞的畫面和魄力滿點的開場動畫在當時十分吸引人，640×480的解析度和256色的畫面營造出一個精緻美麗的三國世界。這款遊戲還推出了SFC和3DO等多個版本。由於前作的內政系統太過繁瑣而倍受指責，所以本作的「侍中」系統則讓玩家無須再為煩瑣的內政結果而操心。玩家因此可以用更多的精力策劃攻城戰略。如果你想查看內政執行的具體狀況，只要問負責人就可以，不需再為內政而下達反覆的機械式指令。自此koei的三國遊戲中「輕內政重戰鬥」的遊戲導向可算是確立了。內政系統的精簡可以說是為了更豐富的作戰系統而準備。遊戲中首次將每個部隊分為主將和副將，以猛將為主將、謀士為副將可以達到戰鬥力與戰術組織的平衡。遊戲中還首次加入了投石車和衝車等攻城器械。

以往的三國SLG中，武將僅是遊戲的工具，不過到了《三國志IV》，光榮開始嘗試刻畫武將的人物性格。遊戲中加入了武將的個人列傳，可以讓玩家更為深入的瞭解重要武將的故事背景。同時還會有因為武將而發生的事件（如三顧茅廬）。本作中的武將除了會帶兵打仗外，還有24種不同的能力，從天文地理到辱罵鼓舞不一而足。但也不可避免的出現了一些平衡性問題，比如「落雷」這個能力就太過突兀，而產生「諸葛亮一人消滅十萬大軍」的不平衡狀況







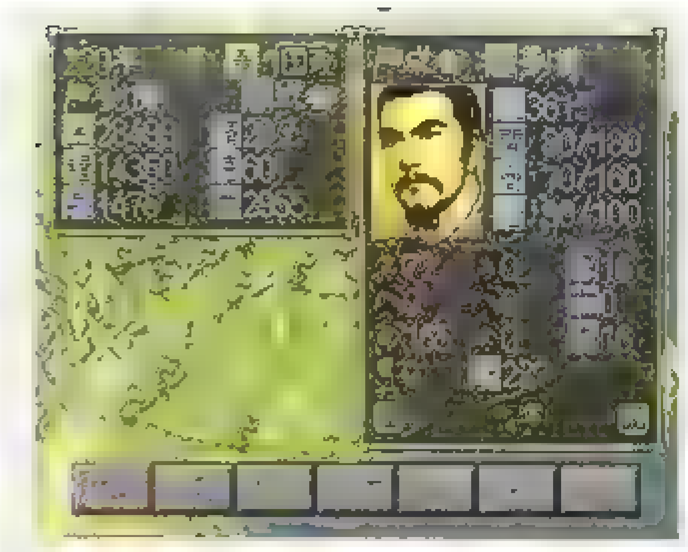
《三國志四》的畫面

三國志6、7、8代

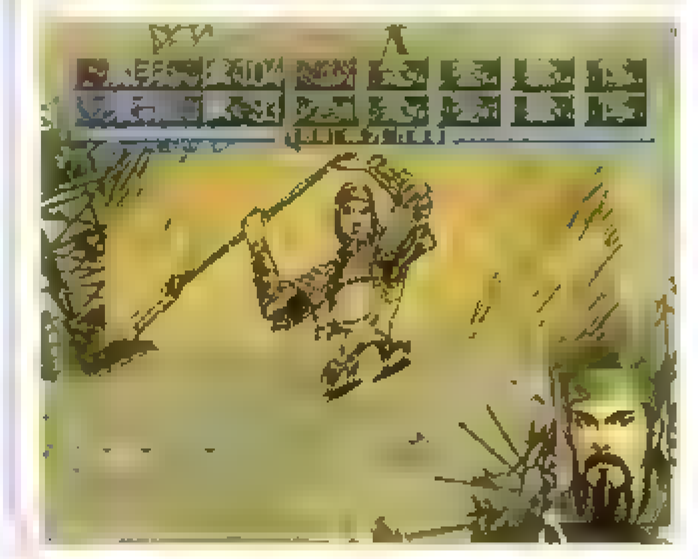
進入九十年代中後期，日本家用主機市場進入最昌盛的黃金時期，然而電腦遊戲市場卻不斷衰退。由於KOEI在家用主機市場上根基不牢，這段時期內光榮的經營狀況持續低迷。在這種背景下誕生的《三國志VI》背負著沉重的救亡圖存的重大使命，光榮為其投入了高額的開發預算，還重新繪製了620張人物肖像，當時做肖像時還詳查的考據，另外還在遊戲中加入了精彩的片頭和片尾動畫，彰顯其大作風範。繼前作的音樂大受好評後，本次光榮再接再厲，為遊戲創作了26首高水準的背景音樂，並且大量採用管弦與古典中國樂器相搭配的方式盡顯古風古韻。

戰爭系統也做了相當大的改變，攻城戰中首次引入了半即時制作戰模式，戰爭方面也進行了極大的簡化。值得一提的是本作的單挑系統。經過數代強化之後，本作的單挑系統已經非常完美，武力並非決定勝負的唯一因素，而招式種類和出招順序的安排也是取勝的關鍵。









《三國志六》的畫面



《三國志七》的畫面

繼《三國志V》加入奇幻要素後，《三國志VII》也加入了獨特的「四聖獸」系統。遊戲中會定時發生北斗、南斗評選十大名士事件，入選十大名士後除了得到金錢獎勵外還會得到特殊技一聖痕。擁有該技能的武將在打獵時會遇上化身為猛虎的四大聖獸並得到其力量，接著於戰場上可以變身為四聖獸：鳳凰可火燒糧草、大鵬可使敵軍產生異常、麒麟增加士兵數量、黃龍可使用落雷攻擊。如此設計又引來老玩家批為不倫不類，因為又出現了幾隻聖獸戰勝百萬大軍的事件…，但創意性十足是不容抹滅的。總體而言，《三國志VII》體現了光榮在新世紀求新求變的決心，及其號稱最強三國模擬遊戲的光輝。

2001年KOEI隨著家用機業務的飛速發展，光榮開始進行業務方向調整。6月份，光榮新社長小松清志在就任時發表了遊戲開發方向轉移的聲明：「光榮依靠《三國志》、《信長之野望》等SLG名作崛起於遊戲業，但是此類遊戲所針對用戶層實在太狹窄，已經嚴重限制了公司未來的發展……」，《真三國無雙》等動作遊戲的大成功讓光榮在資源分配方面進行了本質性的改革，SLG已經不再是光榮的支柱，就在這樣背景下，毀譽參半的《三國志VIII》發售了。

非專題

其實光榮一直都在弱化遊戲中的戰略元素，而在遊戲中不斷添加可以吸引更多普通玩家的「新鮮」要素。與前作相比，《三國志VIII》的RPG成分更重也更加注重人際關係而非治國。更為有趣的是，遊戲中還首次加入了結婚生子的系統，讓原本已經十分注重個人發展的《三國志VIII》更增添了幾分人性化色彩。結婚系統絕非用以裝點的花瓶，結婚之後可以繁衍後代，在15年的養育時間裏，你可以將子女培養成具有各種專長的人才。

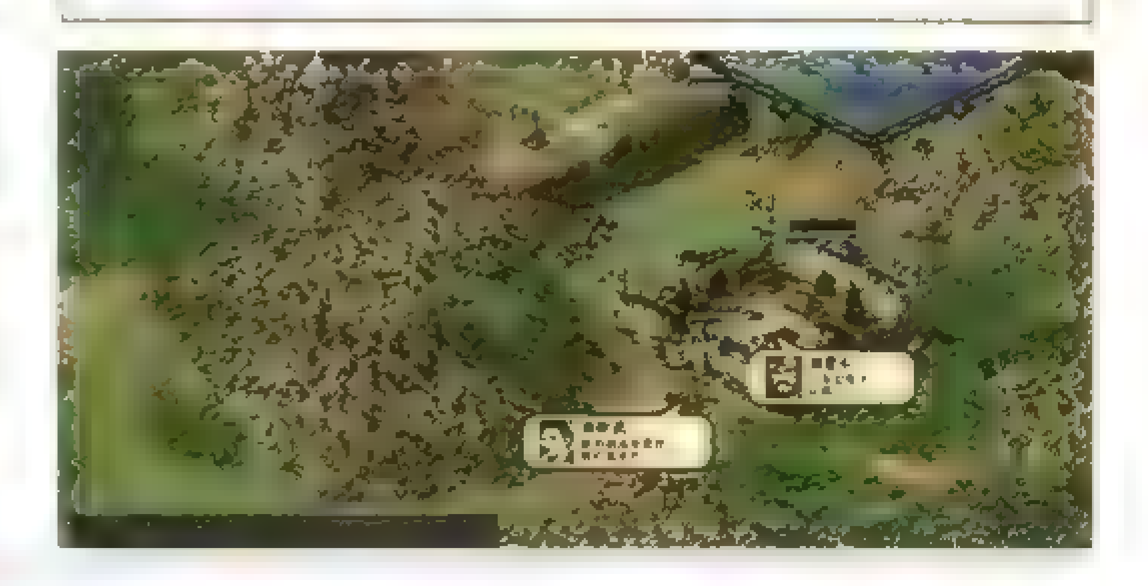
節奏太慢是人們對《三國志VIII》最大的批評，不論是內政或是戰爭節奏的緩慢令人難以容忍。本代讓單挑的效果降低，輸了只降低士氣，讓武將單挑變成可有可無的一環，也讓人頗為不滿，但是遊戲中將武將的能力分為戰法和技能兩大類，武將的戰法更加多變，搭配不同的兵種變化相當豐富。另外軍糧補給線等概念的加入也可以說相當有創意。

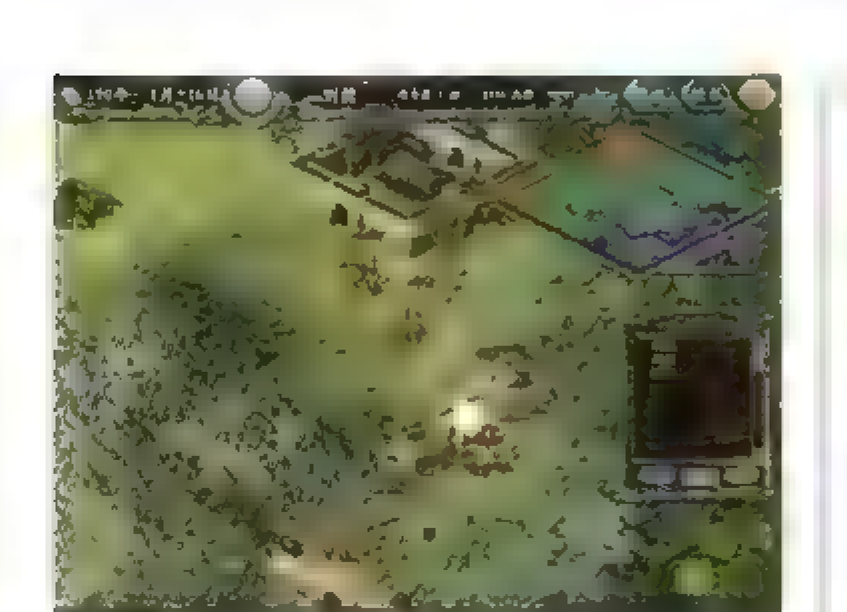


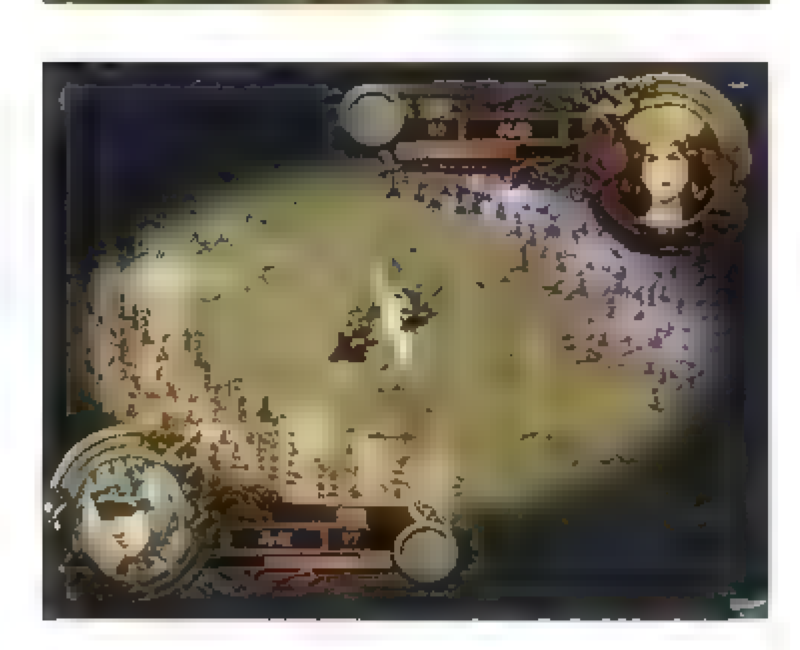

《三國志八》加入結婚系統



《三國志八》的畫面









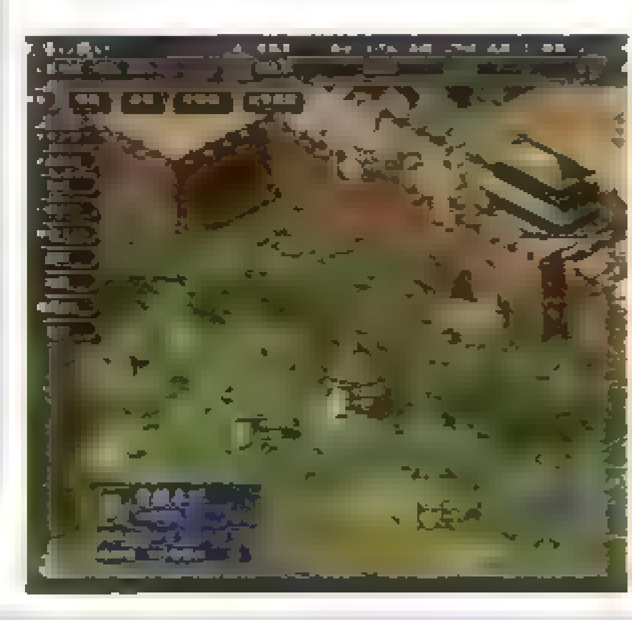
《三國志九》的畫面

三國志9、10代

2003年3月，光榮成立二十五周年之際，三國題材遊戲依然是絕對重點，有鑒於成就了光榮早期輝煌的《三國志》系列在經歷了前幾作的劇烈革新但是銷售量卻表現乏善可陳的情況下，於是《三國志IX》乾脆完全停止了革新的步伐，回歸到傳統的SLG模式之上。

《三國志IX》回歸原點的表現在其對戰略性的深入研究，玩家無法在戰鬥時進行局部戰術控制，只能從宏觀角度進行戰略指揮。遊戲採用宏觀總體戰略的下達，以10天為計算時間。本作武將的存在感很薄弱，武將個人的武力並不重要，戰鬥的關鍵在於能夠提升士氣的統率能力。不同武將所擅長的兵法特點也不相同，北方將領擅長陸戰，南方將領擅長水戰。相同相性的武將編在一個部隊還可發動兵法連鎖。並且採用半即時的戰鬥方式，讓戰爭多了很多不確定性和觀賞性。

然而這樣一款強調戰略性的遊戲卻存在一個巨大的敗筆——糟糕的AI設計。做了二十年的SLG居然在AI上沒有一點進步，AI過低一直是KOEI的SLG之致命傷，而且似乎沒有進步的徵兆，算是最為人詬病的一點，不論在三國系列或是信長系列皆一樣，但是本作是這方面的極品…。而三國志系列發行20年紀念作—《三國志X》似乎也是屬於傳統式的三國SLG，號稱集1—9代精華的10代會帶給大家如何的感動和驚奇，礙於截稿筆者無法得知，但我想這時應該有人體驗過了吧！



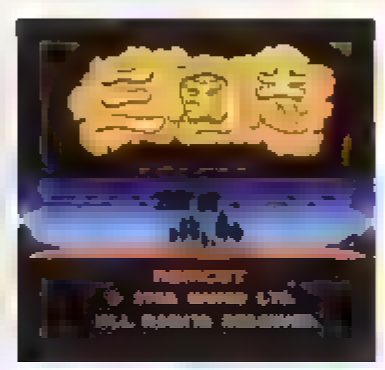





FC上的三國遊戲

NAMCO是世界上一等的遊戲開發公司，大家對他的印象大部分都是動作或格鬥遊戲，無論在家用還是大型電玩市場都是聲名顯赫，但是鮮少人知道NAMOCO才是三國遊戲最大的推手。

話說1988年，FC在日本遊戲市場上達到了顛峰狀態，對應遊戲軟體不僅數量眾多，且多數遊戲都有相當不錯的銷量。不過由於FC主機主流的是較低年齡層的玩家，因此該平臺上很少有SLG和RPG出現。不過隨著《勇者鬥惡龍》、《FF》等RPG大作的成功，非動作的文字遊戲越來越受到玩家的關注。1988年7月29日，FC上最著名的純戰略遊戲—NAMCO的《三國志～中原之霸者》終於發售了。它以市場主流玩家群為導向，這款出自NAMCO的大作是日本不少三國遊戲迷們的啟蒙遊戲，影響力不言而喻。該作被不少媒體評為FC上最傑出的歷史SLG名作。遊戲發售後在日本銷售量達數十萬套。（當年KOEI「三國志」的銷售量為5000套，不過在當時的PC GAME市場已經算是非常棒的成績了）在當時這樣的成績是SLG的第一名，NAMCO因此在三國題材遊戲方面後來居上地領先了光榮。









FC上《三國志～中原之霸者》的畫面

這款遊戲本身也很有創新味道，遊戲一開始是通過性向測驗來判定玩家的性格，然後找出性格相似的君主。遊戲中總共有：曹操、劉備、孫權、劉璋、馬騰、袁紹六位君主可以選擇。當時本款遊戲在台灣也興起了不小的轟動，當時一「卡」難求，一塊卡帶要價2000以上（當時筆者還是小學生根本買不起…），而且造成一股不小熱潮，相信許多五六年級的老玩家第一次接觸到的三國遊戲就是本作吧！NAMCO畢竟是全球頂級遊戲廠商，其遊戲製作功力比起當時毫不起眼的KOEI要深厚得多，因此雖然NAMCO在三國題材遊戲方面起步較晚，其遊戲性卻明顯在光榮之上，所以說真正把三國題材遊戲打入主流市場的，是這一款遊戲。

發售於1992年的《三國志2：霸王的大陸》是FC晚期號稱的最後大作，無論在上手性和可玩性方面該作都要遠遠高於同時期的三國SLG。但是由於當時幾乎已經是SFC的天下了，所以本作發行時反而很多人沒有玩過，即使在日本也是同樣的情況，幸好1998年NAMCO推出了這款遊戲的PS複刻版。讓許多玩家有機會接觸這款大作。《霸王的大陸》中的內政採用了權杖系統（類似KOEI三國系列中的命令書），戰爭中陣型的設定和計策重大作用讓戰爭過程充滿策略性。這些概念居然都領先了KOEI的三國遊戲好幾步，後來NAMCO退出了三國遊戲的領域，由光榮一支獨秀，原因為何？恐怕也沒人知道了。

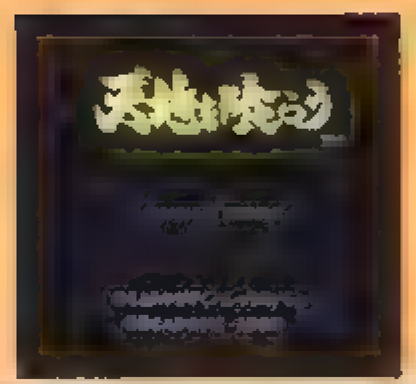




《三國志2：霸王的大陸》的畫面

非專題

吞食天地系列










《吞食天地》推出兩年之後，CAPCOM再接再厲開發了《吞食天地2．諸葛孔明傳》。本作在系統和畫面上有一定進化，最重要的便是其陣型系統。在設定好軍師之後就可以在遊戲中使用陣型，遊戲中的陣型種類非常豐富，各種陣型擁有不同的效果，並加入新的計策類似普通RPG中的輔助系魔法，擁有提升攻防力、回避成功率、速度等各方面能力數值的作用。軍師的策略總共有四十多種，其作用類似普通RPG的攻擊系魔法。而陣型和策略的相生相剋帶來的戰略戰術樂趣讓遊戲顯得十分有深度。

1991年，智冠的《三國演義》取得極大的成功後，乘勝追擊又推出了同樣為三國題材的RPG《吞食天地》，同樣由智冠製作，以CAPCOM和任天堂推出的FC版《吞食天地》為參照，也取得不錯的成績。接着，1993年容量高達5MB的《吞食天地2》上市了，本作同樣是參照CAPCOM的《吞食天地2》製作，基本設定與前作相同，不過在劇情、美工等方面進行了強化。在當時來說算是頗具水準的遊戲，總體而言這款遊戲是製作較為謹慎的續作，遊戲品質值得認可，在當時該作也是第一屆金磁片獎的得獎作品。

其實吞食天地有所謂的三代，雖然知名度不高，卻也是遊戲水準相當高的一款RPG，這款中文RPG其實是由臺灣廠商製作，畫面上可以說已經達到了MD的最高水準，戰鬥方式類似FF系列，繪製的非常精美，遊戲利用了MD出色的2D畫面處理能力，畫面非常亮麗，戰鬥畫面也非常精彩。但是那時MD已經遠離了主流市場了，自然很少人會玩過本作了，算是一款生不逢時的佳作。







FC上的《吞食天地2》之後，CAPCOM一直沒有在家用機上製作三國遊戲，到了1995年才推出了一款《吞食天地：三國英雄傳》，與之前兩款遊戲不同，該作遊戲類型變為S.G，以斜角俯視的地圖模式展現了畫面的立體感。《吞食天地：三國英雄傳》簡化了內政，重視軍事，戰爭場面非常精彩可以說是發揮了SFC的全部機能。遊戲中還採用了官位系統從無官到皇帝總共有數十級，(居然比KOEI還要早一步)。本作中的武將畫像由宮本廣志重新繪製，相當精美。

1989年CAPCOM在FC上推出《吞食天地》的同時也在大型電玩市場上推出了一款動作遊戲版《吞食天地》，是CAPCOM在Callus基板上製作的一款遊戲，故事從黃巾之亂開始，直到最後消滅董卓結束，在當時是十分受歡迎的大型電玩之一，當時只要有這台大型電玩的地方幾乎都是座上有人，本作後來在PC-E的CD-ROM上也有推出移植版。

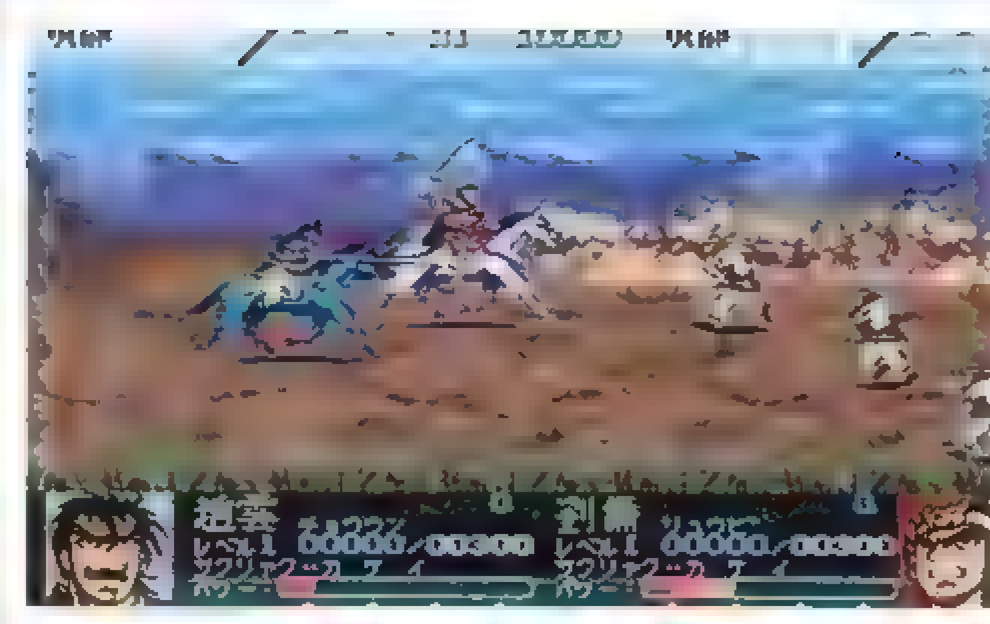








CAPCOM所推出的《吞食天地2 赤壁之戰》大型電玩





CPCOM所推出的《吞食天地》大型電玩

結語

[illegible]

非專題

非專題









一夕數億的傳奇～手機遊戲面面觀

近日某家商業雜誌曾經有篇報導，大意是一個26歲的年輕人，在經過數年來的努力耕耘後，他所領導的製作手機平台之研發公司受到日本大廠的青睞，以數十億的金額將該公司購併，因此該年輕人也在一夕之間擁有了數億的身價！

這種傳奇性的故事背後，讓編輯部所注意到的，是為什麼該日本大廠願意以數十億的代價買下該公司，這是否代表著手機產品有相當大的發展空間，所以日本公司願意花這一大筆錢買下該公司所發展的手機平台，而據聞該公司的平台之主要應用範圍為手機遊戲，為此編輯部特地拜訪了目前與正在研發及代理手機遊戲的國內知名廠商－寶石星球(GemmyPlanet)，想要求證一下，在未來的商業市場中，手機與遊戲的結合是否是真有這麼大的發展空間

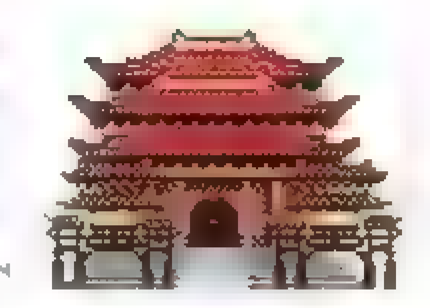
手機遊戲的發展

隨著技術的發展，遊戲軟體類型從簡單的射擊、踩蜂遊戲，逐漸演進到養成遊戲；到目前為止，已經有各式各樣的角色扮演、動作射擊、冒險遊戲...，都是極盡所能的華麗炫目、推陳出新，不但遊戲類型多到不勝枚舉，更有各種平台可以挑選，從電腦單機遊戲、電視遊樂器、掌上型遊樂器、網路連線遊戲...，甚至連隨身攜帶的手機，都已經進步到可以玩各種不同類型遊戲了。

近兩年由於線上遊戲的蓬勃發展，在娛樂中始終是重要一環的遊戲軟體產業，才開始備受重視，加上3C產業在技術上也有了突破，也因此各式各樣的遊戲平台和軟體也隨之急劇成長，於是手機結合遊戲成為必然的趨勢。讓玩家可以隨時隨地都能玩到最好的遊戲，成為廠商們未來努力目標，也因此，手機功能和遊戲將會急速且更趨完善的發展，是絕對可以預料得到的。

除了手機內建遊戲以外，目前在國內最主要的三大手機遊戲平台，分別為：Java遊戲平台、mophun™平台、i-Mode平台。其中我們所訪問的寶石星球，目前不只是mophun™遊戲在台灣唯一的代理商，更開發各種mophun™遊戲和Java遊戲，目前也與日本HUDSON在台灣i-Mode平台上有著技術合作關係，在目前手機三大平台上都有所發展，所以是我們這次專題的採訪對象。

為了讓各位讀者更瞭解三大手機遊戲平台，我們不僅會在以下分別介紹，還挑選了寶石星球在三大平台上發展的數款遊戲，讓玩家們藉由這些介紹，更加了解手機遊戲的真實面貌，並增加另一種暢玩遊戲的管道。如果各位讀者對手機遊戲有興趣的話，也可以經由本篇最後所提供的帳號密碼去寶石星球的官網下載手機遊戲來試玩喔！





Java遊戲平台

Java擁有可以跨平台的特性，以及有眾多手機廠商的支援，成為目前最熱門的技術。因為擁有入門門檻容易、手機支援最多平台、遊戲類型種類夠多、普及度夠...等等的特點，Java手機遊戲也因此成為現在台灣最當紅的一個項目。

介紹幾個寶石星球熱門的Java手機遊戲

編號① 名稱 醬子兔養成遊戲



玩家擔任一個兔子的養成培育家，可以給予自己的兔子不同的教育方式，不論是打工賺錢，或是學習音樂，美術等。遊戲的最後會呈現不同的結局，共有數十種不同的結局喔。

支援手機(註) Nokia40系列

編號② 名稱 天下無雙



由五層隨機迷宮構成，迷宮中有各種不同的魔物與機關阻止玩家前進，而玩家也可利用機關或放出絕招來消滅敵人，每過一層迷宮就可透過連線將分數上傳到伺服器來取得一組序號，而只要在天下無雙PC版中輸入這組序號，就可獲得很棒的獎勵。

支援手機(註) Nokia40系列

編號③ 名稱 古墓奇俠-命運神廟



妮姬潛入了古廟中探險，你能幫助妮姬躲過怪物，取得寶藏嗎？

支援手機(註) Nokia40系列

編號④ 名稱 寶石玩具工廠



將三個相同的玩具排在一起即可馬上出貨，出貨的越多分數就越高喔

支援手機(註) Nokia40系列

編號⑤ 名稱 星戰情人



你的女朋友被邪惡的外星人抓走了，這些醜八怪，竟敢肖想抓我們地球美女去當壓寨夫人！趕快突破他們的重重關卡，救出你的心上人吧！

支援手機(註) Nokia40系列

編號⑥ 名稱 由玩俄羅斯方塊



不同以往的由玩俄羅斯方塊以平滑順暢的落下速度讓眼睛沒有負擔，加上人性化的操控設計讓玩家更能隨心所欲的操作方塊，並且以冷靜的智慧與反應享受方塊帶來的刺激與快感。

支援手機(註) Nokia40系列

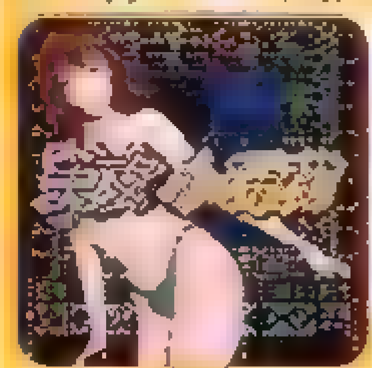
編號⑦ 名稱 水果魔法氣泡



水果魔法氣泡是一款輕鬆有趣的遊戲，只要將相同的水果四個相連即可消除。當小猴子爬到樹頂時椰子會掉下來成阻礙，玩家必須巧妙安排氣泡連消才能順利過關。流暢的落下速度與生動活潑的畫面將帶給您耳目一新的感受

支援手機(註) Nokia40系列

編號⑧ 名稱 美女小瑪莉



完全複製紅極一時的小瑪莉機台，並由美女為你加油助陣，比倍機制讓你獎金加倍，讓你在手機上也能試試你的手氣。

支援手機(註) Nokia40系列

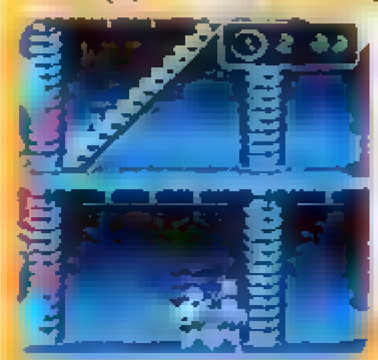
編號⑨ 名稱 BonBonn趣味變臉



BonBonn可愛系列遊戲又來了，這次的任務是要將BonBonn以及他森林裡的好朋友們相同的臉排在一起，排的越多分數越高，趕快挑戰！

支援手機(註) Nokia40系列

編號⑩ 名稱 I Robot 機械公敵



讓20世紀福斯電影公司所發行的《I Robot》(機械公敵)，為你的手機添增更高科技的未來感與樂趣！

支援手機(註) Nokia40系列

註

Nokia 40系列：	Nokia 60系列
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

SWEET JAM

非專題

mophun™ 遊戲平台

這是目前最新的手機遊戲平台，專門針對手機所設計內建，所以在此多做一些介紹。任何擁有mophun™功能的手機，都可以下載各種音效更加強、畫面更漂亮、執行更順暢、甚至可以即時互動的精采遊戲。

與其他的手機遊戲開發平台相較，mophun™所需的硬體規格較低，也就是說，在相同的條件之下，mophun™手機遊戲的表現效果，將比其他種類手機遊戲的表現更為順暢！除此之外，所有的mophun™手機遊戲都必須經過嚴格的審查才可以問世，包括了遊戲的主題、可玩性、執行效率、畫面設計等等，所以品質上會比一般手機遊戲高出許多。

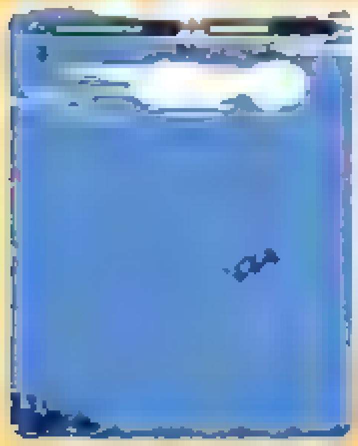
mophun™手機遊戲除了具有豐富的音效與色彩、流暢的畫面與震動的效果，更特別的是，為了保護會員權益、杜絕盜版mophun™遊戲的行為，所有的mophun™手機遊戲都必須經過代理商的簽署才可以在手機中正常執行。會員在下載遊戲之前，必須先輸入手機的 IMEI 號碼，才可開始選擇並且下載遊戲。

[illegible]與mophun™手機遊戲的比較

	mophun™	JAVA	備註
程式語言	[illegible]	Java	[illegible]語言的執行效率比Java好。
線上試玩	Y	N	若是Java遊戲提供線上試玩，很容易被有心人士盜版，除了犯法，也影響正常使用權益。
手機試玩	Y	N	幾乎所有的mophun™遊戲都提供試玩版，讓使用者可以先免費下載至手機，喜歡再買。
遊戲費用	Y	Y	部份Java遊戲有30天使用的限制，或是每個月都要收取月租費，Mophun™遊戲沒有以上的限制，一次付費永久使用。
重複計費	N	Y	已經付錢買過的遊戲被刪掉了，重新下載時，mophun™的不用錢，Java的要再付一次錢。
電腦儲存	Y	N	mophun™遊戲有防盜版的功能，故可將遊戲檔案讓使用者存在電腦裡，節省手機記憶空間

列舉幾個銀石星球熱門的mophun[illegible]

編號① 名稱 風雲錄



[illegible]戰役需要的不是無名英雄，因為這可不是所謂的白宮桃色風雲錄，而是真正的戰役！太平洋島上的居民將會感謝你為他們帶來一切的和平

支援手機 Sony Ericsson T300/T310/T610 T630 Z600

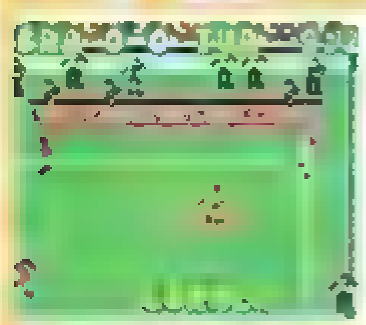
編號② 名稱 怪獸跳舞機



玩家會跟不同的怪獸比賽跳舞，遊戲中不但要跟得上音樂的節奏，還要躲避怪獸的陷害。最特別的是，玩家也可以連線跟其他的玩家挑戰，所以...還不快找你的朋友一起玩

支援手機 Sony Ericsson T300/T310

編號③ 名稱 熱力足球



要過過足球明星的癮嗎，這裡有22個球隊等著你來加入。這款足球遊戲不但刺激有趣，最吸引人的是它令人驚奇的直覺式的操作介面，各種玩家都可以輕易掌控，你會不敢相信可以用手機暢快地踢足球，哇！真是酷

支援手機 Sony Ericsson T300/T310/T610/T630/Z600

編號④ 名稱 疾速飆車手



極刺激的競速遊戲，有3[illegible]等各位玩家挑戰，還不快上線挑戰你的極限快感

支援手機 Sony Ericsson T300 T310 T610 T630 Z600 P800

編號⑤ 名稱 3D極速

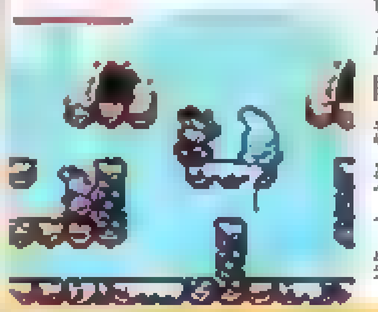


快來挑戰3D的世界吧！[illegible]險與刺激讓你無法想像

支援手機 Sony Ericsson T300 T310 T610 T630 Z600

編號⑥ 名稱 雨果－邪惡魔境

這款PS上的大作 雨果 邪惡魔境 現在搬到手機上囉 快來打倒邪惡女巫席莉吧！一路上你會遇到重重的阻礙，有標松鼠、雖京人以及邪惡海狸等等 想擊敗他們你必須把他們冰封起來丟下平台才行，本系列共有 個世界各15個關卡，此為遊戲主程式 含第一個世界共15關



支援手機 Sony Ericsson T300/T310

編號⑦ 名稱 決戰3D撞球



想要訓練自己的撞球技巧嗎？快來下載真正的3D撞球 還可以用藍芽和你的朋友對戰喲！

支援手機 Sony Ericsson T610 T630 Z600

編號⑧ 名稱 (New)最後快打



在手機上也可以玩格鬥遊戲了！最後快打讓你享受刺激又精采的格鬥！

支援手機 Sony Ericsson T300 T310

編號⑨ 名稱 末代武士傳奇



搭乘時光機器 回到驚怒撼動的武士年代 所有的驚奇與冒險都在等著你這位末代武士的正義化身

支援手機 Sony Ericsson T300/T310 T610/T630 Z600

編號⑩ 名稱 (New)混亂王國歷險



混沌亂世中，你要如何穿越 個國度，不畏途中的猖狂猛獸，完成偉大的歷險呢？本遊戲富含RPG要素，相當吸引人喔！

支援手機 Sony Ericsson T300 T310 T610/T630 Z600

i-mode遊戲平台

日本最大的手機平台i-mode（突破4000萬人次），2002年時也在台灣正式推出，結合大銀幕手機和豐富內容的i-mode平台，可進行e-mail收發、各式各樣資訊查詢、網頁瀏覽、和進行娛樂...等，其中的手機遊戲種類也是琳瑯滿目，而且都擁有相當精緻的畫面和玩法。

以日本著名遊戲公司HUDSON在i-mode上的Game Master為例，這裡頭擁有許多知名的好遊戲，是玩家絕對不能錯過的 支援NEC N6301 N700（即將上市））

（以下圖檔和文字由日本HUDSON所提供）



編號① 名稱 **冒險島** (C)HUDSON SOFT



這是當年紅白機上最受歡迎的遊戲，現在我們把他移植到手機中，玩家們可以在手機上重溫這款刺激的冒險遊戲。

支援手機 NEC N6301 N770（即將上市）

編號② 名稱 **接水果** (C)HUDSON SOFT



將水果收集後送回家，這是簡單任務，但在收集的同時竟然還有人緊追著你不放，要如何才能把水果安全送回家？

編號③ 名稱 **炸彈超人** (C)HUDSON SOFT



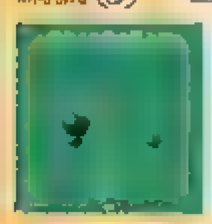
炸彈超人又出動囉！玩家們要趕快幫炸彈超人完成任務，小心不要被自己發出的炸彈炸到！

編號④ 名稱 **打地鼠** (C)HUDSON SOFT



討厭的地鼠鑽來鑽去，扁死牠們，不要讓牠們再來破壞我們家地板了！

編號⑤ 名稱 **泡泡球** (C)HUDSON SOFT



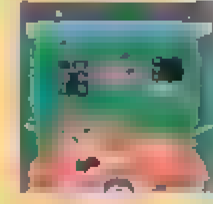
天上掉下來了一顆巨大的圓球，玩家必須用閃電槍將這個大圓球分解成小圓球，才可以得到分數唷！

編號⑥ 名稱 **星際戰士** (C)HUDSON SOFT



浩瀚的星際國度裡，只剩玩家這一架戰機，而所賦予玩家的任務就是打敗敵機並且閃避敵機所發射出的子彈

編號⑦ 名稱 **熱血棒球** (C)HUDSON SOFT



好玩的棒球遊戲，也是相當有名的經典名作，讓我們一邊為所喜好的球隊加油，一邊玩棒球遊戲！

編號⑧ 名稱 **接龍** (C)HUDSON SOFT



「1.2.3.4..J.Q.K」要用什麼方法才能把撲克牌全部都接完呢？這款益智遊戲將考驗著玩家們的智慧喔

編號⑨ 名稱 **超級運動員** (C)HUDSON SOFT



要將螢幕上的金塊全部清光，這個任務看似很簡單，但是途中卻又有著討厭的敵人一直跟你，玩家們得想個辦法，趕快遠離討厭的敵人，才能儘早完成任務呀！

編號⑩ 名稱 **Binary Land** (C)HUDSON SOFT



二隻小企鵝闖進鏡子迷宮裡，玩家要幫他們逃離迷宮，並安全到達出口。但在鏡子迷宮裡移動，方向可是相反喔

寶石星球簡介

寶石星球是一間專注於手機遊戲的研發、代理與銷售的的專業公司

開發的產品包括各種單機與多人連線遊戲，單機產品包括超cute的《電子兔養成遊戲》、刺激的《星戰情人》、可愛的《寶石玩具工廠》...等等，多人連線遊戲還包括了當紅的麻將博奕類型產品...等等，全都是研發與創意人員參照最新資訊、依照潮流所用心生產的各類型精緻產品，務使玩家可以隨時享受到最新、最好的遊戲，充分體會到行動遊戲的極致樂趣。

除了不斷開發最新最有創意的產品以外，為求豐富性，寶石星球亦不斷搜尋國內外受歡迎的遊戲產品，結合國內外眾多知名廠商，代理或改版各式各樣的有趣遊戲。

寶石星球的研發團隊實力相當堅強，且涵蓋多方面的技術，包含JAVA、mophun、BREW，以及先進的行動多人線上遊戲伺服器平台技術，更與各大手機廠和電信商有不錯的合作關係。在不斷的順應時勢下，對最新技術的研發與追求更是不敢懈怠。

GEMMY PLANET
WWW.GEMMYPLANET.COM

以下是寶石星球提供免費體驗手機遊戲的方法！

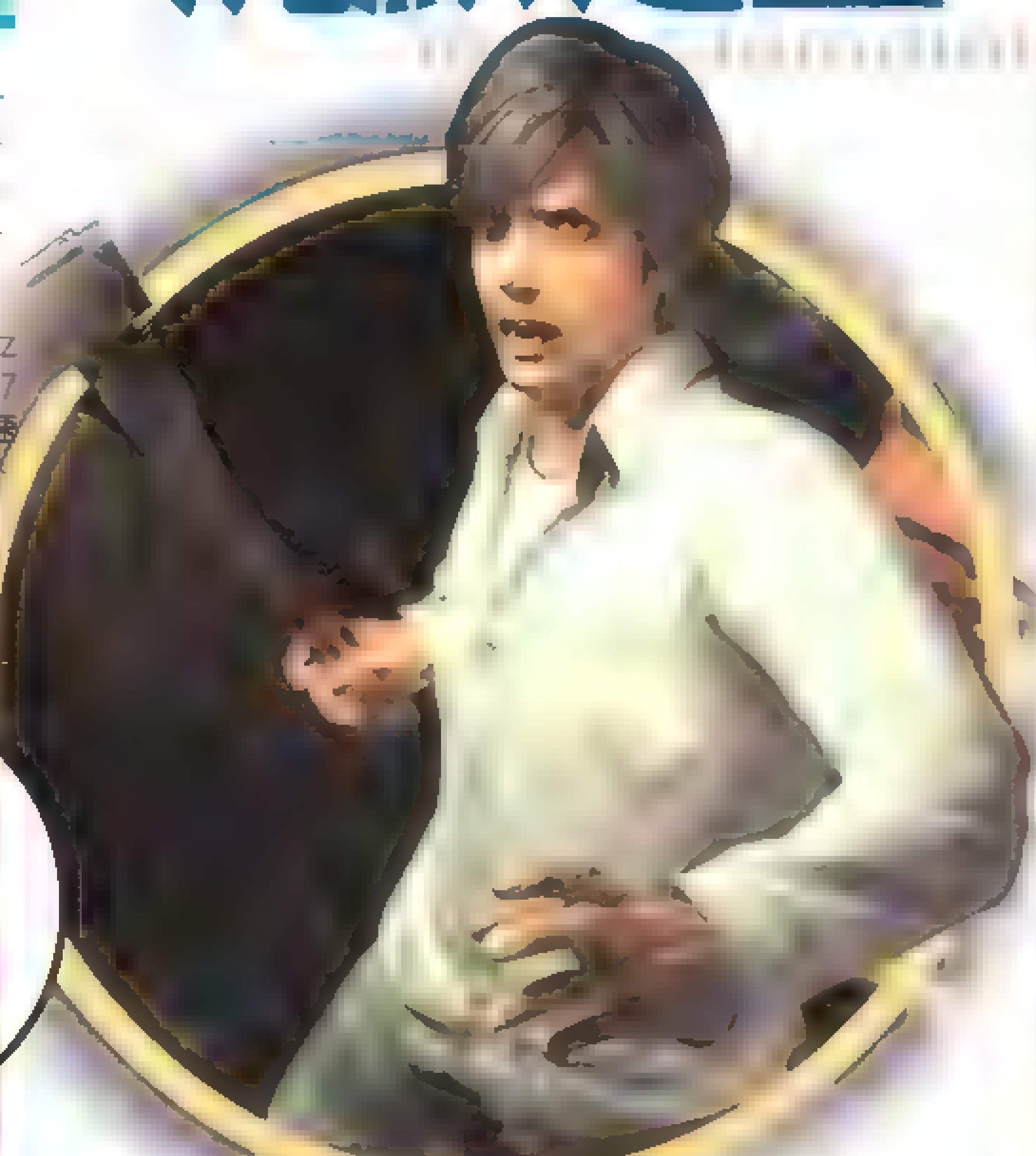
1.可上網的手機（跟您的手機電信業者申請
2.玩家用電腦或手機上網登入以下網址：
http://game.gemmyplanet.com/softworld/，或到寶石星球首頁 http://www.gemmyplanet.com也會有詳盡的引導說明
3.輸入通關密碼：softworld
4.進入遊戲下載頁面，選擇下載java遊戲或mophun(tm)。
5.寶石星球提供兩款遊戲：

免費體驗手機遊戲若有任何變更，一切以寶石星球網站為主

非專題

沉默之丘 4：密室

撰稿：Bishop
製作：Konami
代理：龍勇實業
類型：冒險
售價：NT$ 1280
配備：
Pentium III 1.0 GHz、256 MB RAM、3.7 GB HDD、2 倍速 DVD ROM 光碟機、GeForce3 Ti / Radeon 8500 顯示卡、DirectX 9 以上





■官方網址 http://www.konami.com/silenthill4/

《沉默之丘》是一款深受許多玩家歡迎的遊戲，雖然這款遊戲的內容充滿著血腥與暴力，但是這個介於惡夢與真實間所創造出來的世界，卻讓玩家愛不釋手，更甚者還有為了研究遊戲裡所出現的人物、對話、意境等，而參考心理學的專書；像這種遊戲所產生出來的，已經不只是單純的娛樂用遊戲，其中也牽涉到了更深一層－遊戲角色的心理層面，玩家可以清楚的看到遊戲裡頭人物的表情與行為的變化，玩起來感覺上有如在看一場戲；不過，話說回來，即使不去研究這些細節也一樣可以由遊戲裡面得到充分的樂趣。

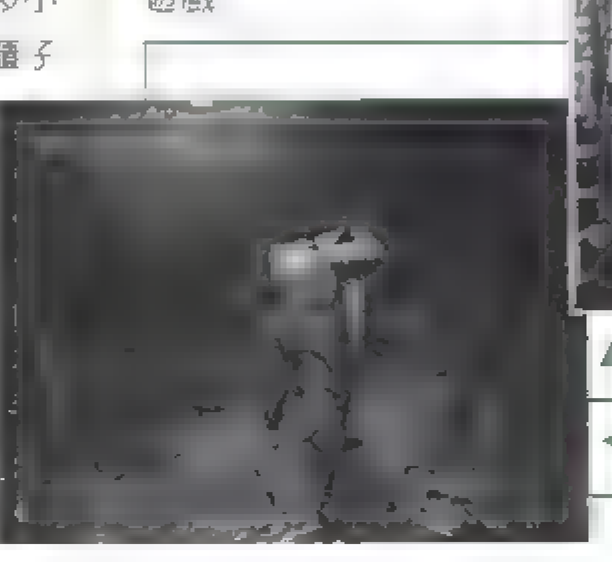


無止盡的惡夢

Konami 的大作《沉默之丘》是一款以劇情與寫實氣氛為重，並且包含懸疑的解謎遊戲，而遊戲裡面成功的塑造出與恐怖電影相同的感覺，讓玩家處於一種恐怖的環境，以前也有類似這樣的作品，但是在《沉默之丘》裡，這樣的觀念並大大的強調，在這裡玩家將會體驗到更真實血腥的感覺，以及沒有特殊能力的主角如何能在這個環境裡生存下來，整個世界就像是一個醒不來的惡夢。這次的故事是發生在主角亨利所居住的 302 號室裡頭，由於以前所發生的種種事情，讓這個房間變成一個惡夢與現實世界的交界點，在這裡，所有的惡夢都會變成真實，死於惡夢世界的人，在現實中也會死亡，並在死後成為惡靈對玩家造成新的威脅，玩家必須要設法解開這之中的謎，並且逃離這個房間。當一款遊戲能夠出到第四款作品時，通常製作者都會為其增加許多小趣味，譬如說，玩家在進行遊戲一段時間之後就會發現客廳櫃子後面有一個洞，而藉由這個洞可以偷窺住在隔壁的女主角愛琳正在做什麼，也可以往窗外探頭看看外面的風景，觀察外面的一舉一動，這次的主題是「密室」，玩家一開始便被困在自己的房間裡面，而且無法自由行動，入口處的門上被上了數道大鎖根本無法進出，唯一的可以與外界接觸的只有一個意外在浴室發現的「洞」，亨利在好奇心以及想離開的強烈想法驅使下，爬進了洞離開房間，藉由這個洞，亨利來到一個詭異的異空間，並且發生一連串的怪事。

新的開始

雖然這款遊戲已經出到第四代，不過對於沒有玩過前作的玩家也不會影響遊玩樂趣，新玩家可以把他當成是一個全新的遊戲，到《沉默之丘》裡的惡夢世界去進行冒險，這對於一個續作遊戲來講是一件好事，玩家不必擔心要如何開始，該如何進行，會不會有些謎題要玩過前作才知道要怎麼過關等問題，只要記住問題的提示以及路上看到的事物，相信都可以順利通過關卡；和之前的作品相較之下，《沉默之丘四》在這次加強了動作性與即時性兩方面，不但取消了防禦動作，改成迴避動作，還有蓄力攻擊、可以看見生命值，以及變換物品的時候時間並不會停止等設計，讓遊戲類型偏向於動作，而非單純的冒險解謎遊戲。

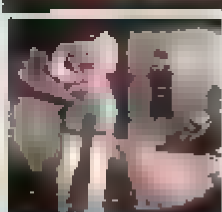




▲小窗邊的一景

◀惡犬來襲



	評分項目	評語	指數
	畫面	畫面表現是沉默之丘系列裡最優秀的，這次在PC版上面又更甚於PS2版的表現。	9
	操控	與手把二者還是覺得有點不太順手，無法自己數按鍵進行設定	7
	音效	充分表現出夢魘裡詭異陰沈的氣氛，時而詭異的跳聲更襯托出異世界的感覺	9
	內容	劇情還是維持一貫的風格，充分表現出懸疑的感覺，以及成功塑造出密室的感覺	8

平均指數 **8.5**

除了華麗的畫面富有深度的劇情外，還有冒險與解謎，是一款不可多得的好遊戲

魚與熊掌沒有兼得

在遊戲裡面操作是固定的，沒有辦法讓玩家依照自己的喜好來改變設定，這個倒是相當不方便，雖然遊戲裡面有推薦玩家使用手把來進行遊戲，不過有改變的地方的只有移動與戰鬥上這兩方面，在選擇道具或者是視點移動時還是必須要藉由鍵盤或是滑鼠的輔助，並不是相當方便；玩過PS2版《沉默之丘》與PC版的玩家，應該會有『還是PS2的操作比較方便的想法』。但是畫面與解析度卻是PC版比較優秀，這實在是一件令人覺得可惜的事情。



到處都是洞



雙頭怪

遊戲裡雖然副標題打的是密室，但是主角三不五時就在鑽洞，到處都有洞可以讓主角鑽，這麼方便的的設計的確是很不錯，一開始以為遊戲裡不給回復生命力的道具，是因為有許多洞可以讓玩家會到房間回復體力與紀錄，所以就不太在意，不過這個想法隨著遊戲越到後來，而有強烈的轉變，中期以後房子會開始出現異變，接著體力無法回復，之後還會損血，發現這樣的設計之後，一般不想回家的感覺漸漸在心裡擴大…，這樣的設計倒是比較少體驗過，玩到這裡反倒有一種新的恐懼感，以塑造恐懼感來講這真的是很成功的一項設計

由畫面與音效所構成的沉默之丘

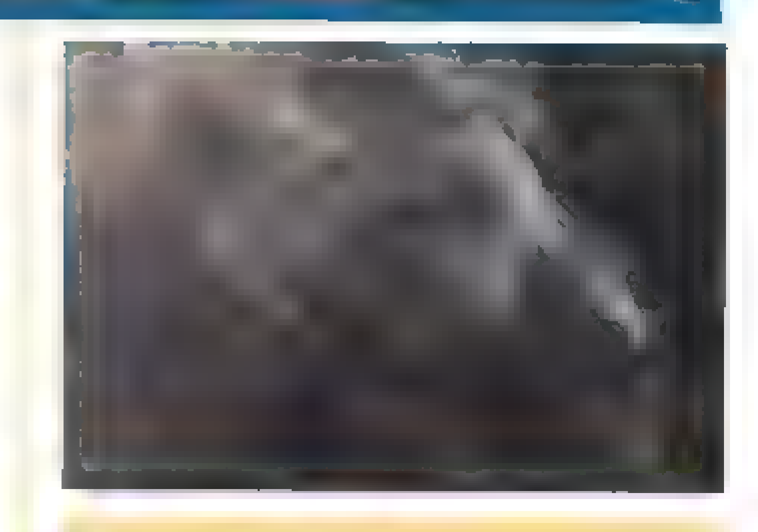
提到音樂與音效不得不對製作小組讚揚一番，為什麼呢？一個遊戲如果要塑造出恐怖的感覺，那麼除了畫面之外音效也佔了很大的一個因素，在這裡音樂與音效並不只是讓整個遊戲感覺起來更令人毛骨悚然而已，它也讓人感受到故事裡哀傷氣氛，尤其在許多過場時的音樂都讓人除了恐怖之外還有悲傷與陰沈的感覺，也讓這個遊戲與一般玩弄視覺恐怖，刻意嚇玩家的恐怖遊戲有著相當大的不同。

結論



願望之屋。

從《沉默之丘》一到四之間的主題一直都有所不同，但是系列作品所帶給人的觀感卻是一致的，玩家還是可以在遊戲裡頭找到前作所留下的影子，第一次玩到《沉默之丘》的玩家想必會受到震撼，不論是畫面、音效或是劇情都是相當傑出的，在玩過許多遊戲之後總是期望能有幾款遊戲能夠讓人有不同的感覺，能夠讓人燃起探索的慾望，而《沉默之丘》就是這樣的一個遊戲，雖然關卡上面比起其他冒險遊戲可以說是更難了點，但還是一款值得推薦的遊戲。



上手指南

1. 飄浮在空中的幽靈是不死之身，即使沒有受到攻擊主角也會損失生命值，遇到這種敵人時盡量避開
2. 玩家一開始在浴室拿到的鐵管是很好的武器，初期沒有必要使用消耗性武器—手槍、球竿。
3. 初期的時候只要看到洞都可以鑽進去，可以馬上回家補血與記錄。
4. 即使離開的地點與第一次進入的地點不一樣也不用擔心，你還是可以回到你上次離開的地點
5. 在戰鬥模式的時候按下跑步可以快速迴避，運用得當的話可以輕易閃過敵人的攻擊。



評遊戲 沉默之丘4：密室



邪惡天才

撰稿　雙絨毛狗
製作　Elixir Studios
代理　利迪娜
類型　模擬策略
售價　NT$ 990
配備：
CPU PIII 800MHz、RAM-256MB、300MB以上硬碟空間、支援DirectX 9.0b / OpenGL / Direct3D之相容顯示卡



剛拿到遊戲的時候，還以為只是一般的迪士尼卡通改版成的小品遊戲，等到真正翻開操作手冊的時候才發覺到，原來這是類似《地城守護者》的反派為主類型遊戲，雖然這是英文版本，對於英文程度屬於完全不及格的毛狗來說，幸好遊戲裡面每個指令都有小動畫輔助，只要依靠著多年來的遊戲經驗，以及一些基本的常識，其實都還能猜出意思來。玩著玩著，毛狗我也對於利迪娜公司保留原作精神而感覺到高興，因為畢竟有很多談話以及介紹翻譯過後就會失去原味，而且從遊戲包裝、黑色的光碟盒，有質感的遊戲操作說明書(所有遊戲當中想要知道的資料幾乎都已經具備全了)，在在都讓玩家們感受到遊戲公司的誠意；這並不只是個純代理而不翻譯的遊戲，遊戲公司的用心，玩家們只要多看看就會感受到。畢竟有些公司代理進來後連說明書翻譯都沒有做哩。

■官方網址 http://www.leadinia.com/pc/evil/evil.htm

Are you Evil ?

遊戲到底英文好還是中文好？端看個人觀點，根據毛狗上網觀看各家論壇的結果，這個問題大家也吵得火熱，也許將來遊戲公司在《邪惡天才》的主網頁、檔案下載處，會多出繁體中文PATH包來讓有需要的玩家們下載更新也說不一定，畢竟在國內還是有很多英文文盲的。而毛狗我雖然號稱英文白吃大，對於英文認識不深，但是在進行遊戲的時候並沒有碰到很大的語言問題，而讓毛狗我有不好進行下去遊戲的地方，通常一些指令都會有輔助的動畫來協助玩家們能清楚了解這個指令所代表的意思。所以各位玩家們放膽下去玩吧！

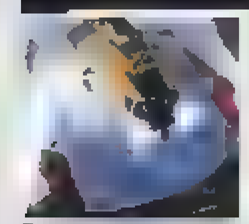


正義的使者也只是我的階下囚。

遊戲的類型與之前推出過的《地城守護者》屬於相同類似性質的內容，首先玩家們可以選擇所要擔當的邪惡大頭領角色(有多位古今中外大家熟悉的)，其中還有王牌大間諜裡面的光頭邪惡首領角色，表情超搞笑的(毛狗愛死他那顆光頭了...XD)！然後率領著手下們前往島上進行未來毀滅世界的先置工作，開始逐步逐步的發展邪惡大本營，同樣的玩家們會在遊戲當中開始累積財富(呃...方式是派手下去世界各地偷錢)以及蒐集世界奇觀和古蹟寶物(也是搶來的...)。偷拐搶騙全世界，有事沒事再發動幾場戰爭、隨便殺幾個人就是遊戲的目的。但是在地圖上同樣有著五大國會來制衡你的力量，通常只要跟其他國的敵對度高於5%的話，很少會有敵人的間諜、特工、小偷或者是部隊光臨玩家們的島上。所以要如何獲得自己所需要的資源以及人力，還能暫時先跟世界各國保持友好外交，也是玩家們所要面對的一大課題喔。

邪惡的天才光頭

忙碌的部下正努力的為了我的邪惡目標而努力。



非常美式的漫畫風格，感覺就好像是在遊玩迪士尼的卡通遊戲一樣的有趣，畫風風格另類。

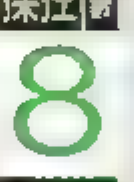
畫面指數 8



遊玩時背景音樂非常的夠Evil man，超感動的背景旋律及特殊音效真是值得讓人一在回味。

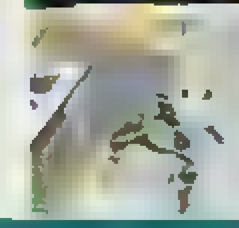
音效指數 8





遊戲當中靠著滑鼠幾乎就能夠行遍天下，容易上手，而且指令皆有動畫解釋告知玩家。

操控指數 8



扮演邪惡大魔頭的角色真是令人又愛又恨，來吧！統一世界變成邪惡組織打擊所有正義人士

內容指數 9

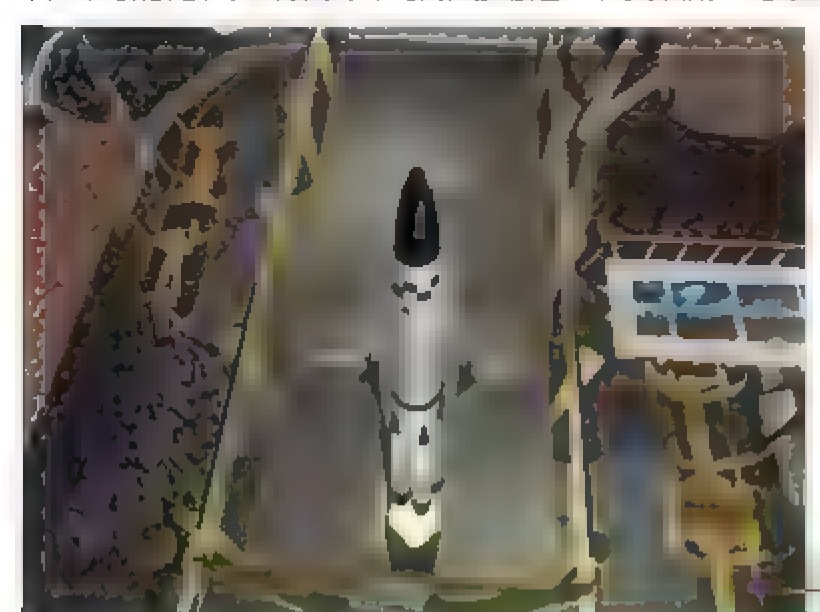
平均指數 8

遊戲當中並無明顯的 BUG 存在，遊戲公司保留原作精神並未做太大變動令人讚許。

邪惡首領搞笑手下

這是真的，因為，遊戲當中所有的畫面採用超美式風格動畫表示，所以有時候手下不五時還會給你繞個英文讓你發笑，而且遊戲當中一個聰明的手下是要經過多方的訓練，以及上課才會變的比較聰明，不會變成玩家們的拖油瓶。如果沒有訓練屬下，那麼就會常常發生敵人在你部下面前跑來跑去；而你的部下卻傻傻的分辨不出來，或者是開槍打不中，只會跟在敵人的屁股後面繞繞跑的搞笑事情發生。再者，遊戲當中時常會發生反叛的部下在基地裡面到處遊蕩，或者是敵人深入自家基地的時候，士兵卻視而不見。一開始毛狗以為這是遊戲的大 BUG，本來還氣的吹鬍子瞪大眼的，結果後來裝了監視器之後，一切都改觀了，敵人無處躲都被抓了起來。原來，監視器是玩家們的眼睛，沒有裝監視器自然看不見基地到處的情況；也無法得知敵人是否進來，這真是符合真實情形啊！

而在裝設陷阱方面，別忘了，雖然毒氣室很好用，但是一些沒有受過訓練的呆呆部下可是會勇猛的向前衝，然後中鏢掛在裡面的，所以部下最好多訓練，然後盡量使用多層大門的方式來讓敵人們知難而退。而紙板人可以降低敵人的智商數值，比較容易讓玩家們捕捉到敵人，但是自己的部下有時候也會中鏢，真是令人兩難的設置啊。此外在遊戲當中，有著寶物室的存在，主要是收藏了玩家們從世界各地搜括而來的寶貝，很容易遭到敵人或是小偷的紅眼，所以建議多蓋幾個門然後設置為三級四級，裝個攝影機，當敵人偷竊的時候馬上派警衛來，通常都很容易就抓到小偷的。



滅世武器　無敵飛彈

鑑賞二三四

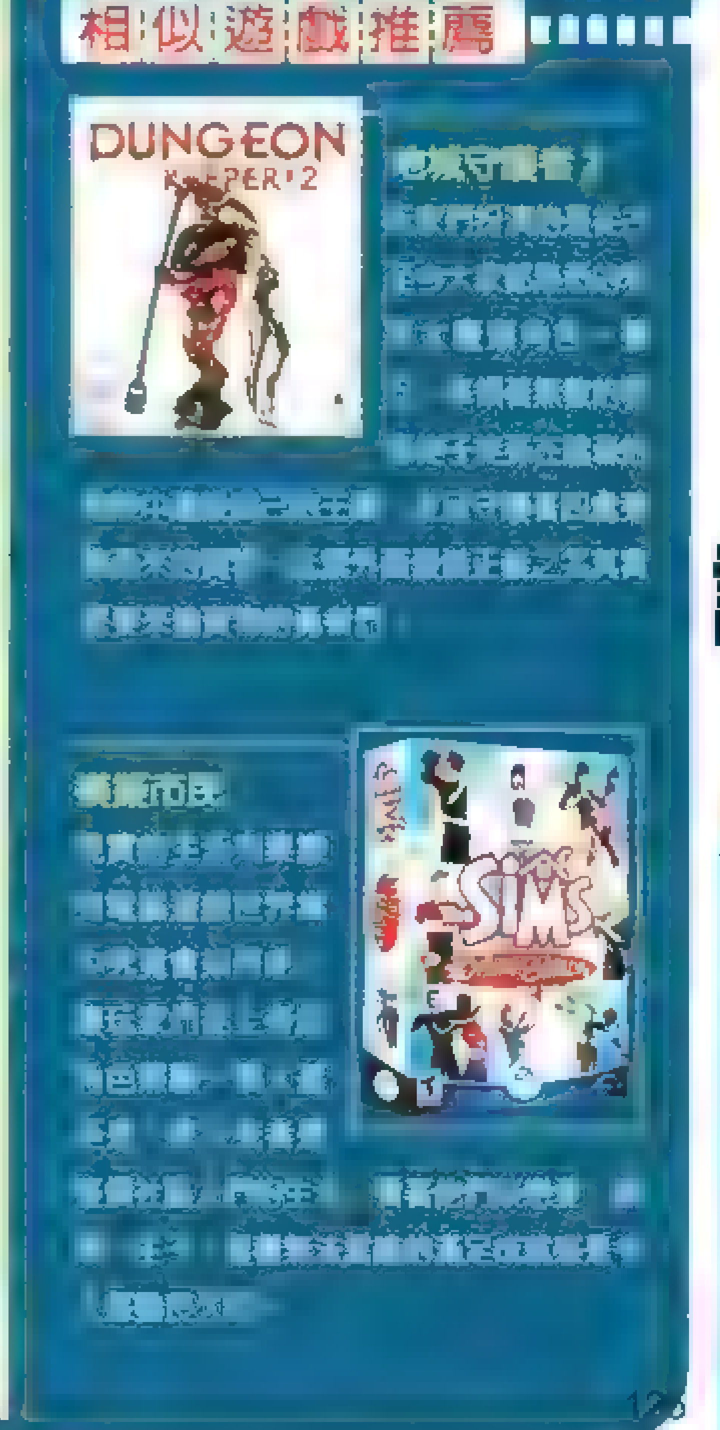
整體來說，《邪惡天才》一開始所帶來的畫面感覺有很多人會不太習慣，畢竟太卡通化了；失去了 3D 貼圖的真實感，但是，當毛狗繼續遊玩的時候，發覺到這種遊戲的感覺加上美式的畫面真的令人著迷，而且並不會因為採用美式畫法而失去其精緻度，相反的除了畫面更加的精緻之外，還更能以幽默的手法表現出老少咸宜的暴力血腥畫面，看起來都很搞笑！。而且不論是在什麼時候，遊戲當中的背景音樂都很盡責的伴隨在玩家們的左右，不論是突發事件或者是悠閒的邪惡下午茶時間，都有著不同且令人感同身受而熱血的旋律飄揚，在加上適得其所的音效配置，在在都顯示出了《邪惡天才》奪人目光的優勢。想取自 007 詹姆士龐德嗎？還是想毀滅全世界當一當老大的快感？來吧～《邪惡天才》等著你呢！



新科技的研發與視察

上手指南

1. 玩家們可能會碰到基地中小嘍嘍們忠誠度一直下降卻無法提升的問題，這時候只要點選頭目，就會在頭目身邊發現一塊區域，將小嘍嘍們安排在其區域內，就會增加忠誠度以及一堆屬性喔。
2. 遊戲當中的陷阱設置，筆者通常會採用多層門以及紙板人、毒氣室和吹風機交互輪流安插，通常敵人的間諜看到一開始的一堆門就會識趣的離開，如果硬闖通常都會掛在毒氣室裡面進不來。
3. 別忘了，一開始一定要先去玩一下開場訓練關卡，這樣對於遊戲內的一些基本操作都會有基礎的常識喔。



評 遊戲

REVIEW

星際大戰：戰場前線

撰稿：Jabaco
製作：LucasArts
代理：美商藝電
類型：第一人稱射擊
售價：NT$ 1040
配備：
Pentium III 1.4 GHz、256 MB RAM、支援DirectX 7.0的3D顯示卡、2.7GB硬碟空間



眾多掛名星際大戰遊戲裡，有許多品質和娛樂性相當高的作品。比如太空飛行模擬經典的《X wing》和《鈦戰機》，但是曾幾何時，星際大戰的遊戲變成了「騙錢、爛作」代名詞，然而去年《星球大戰：舊共和武士》的發行，成為RPG的經典，情況終於完全改寫了，可以說星戰遊戲給人得印象中於好了一點，那麼這款星戰系列最新作品《戰場前線》呢？相信一定很多星戰迷很好奇吧！



■官方網址 http://www.lucasarts.com/

扮演士兵的角色

這款遊戲的最大特色就是可以讓玩[illegible]戰役，重要的是！是以「士兵」的身分參與！而非以絕地武士進行遊戲。筆者覺得這一點做得不錯，用絕地武士參與戰役反而感覺不出那種戰場上的壓迫感，畢竟你只是一名小兵，不像絕地武士一樣擁有原力和光劍，同時也有可能被敵方的絕地武士秒殺，你必須時常找掩護、閃避，並且適當的幫助夥伴，在夾縫中求生存。每場戰鬥的地圖上都會有一些關鍵點，能佔領全部關鍵點的一方將獲得勝利。玩家將在霍斯、雅汶 IV 、納布、丹圖因等十個主要的行星上轉戰，提供了16種不同的地圖，而且其中都有星戰迷們耳熟能詳的地方以及人物出現，可想而知這個遊戲是多麼龐大！遊戲中涵蓋目前所有的五部電影版的場景和戰場，以小兵的觀點來看待戰爭，體現出另一種星戰的世界，星戰迷絕對會感動到流淚的。



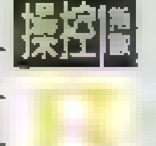
水面反射效果 讓人想到天堂二

極度細緻的畫面

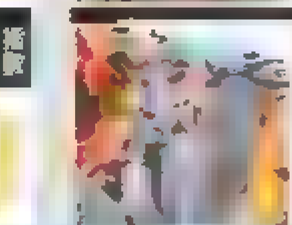
畫面細節的設定也相當仔細，譬如：在穿過一個瀑布時可以看到水從身上流下，向樹上開槍會驚起棲息的鳥群，而瞄準水中魚射擊則會從上方偏過。同時動態光照技術為遊戲提供了更加真實的效果，在印達行星上作戰時可以清楚地看到陽光從密林中透過，在你的身上投下斑駁的陰影，美麗的畫面讓玩遊戲簡直就是一種享受，遊戲畫面的宣染效果極佳，呈現一種朦朧的美，這是被稱為「romant'ic camera」姑且叫它浪漫視覺)的特效，就是能讓整個遊戲畫面看上去非常柔和，與《波斯王子》裡的那種效果類似，想要享受所有的一切的前提是，要有支援DX9的顯示卡。遊戲在完成任務後，是用電影畫面作為過關動畫，讓人想起電影中情節更加投入遊戲，遊戲也跟電影一樣分成了前傳與正史部曲，在開始遊戲時有選擇進行哪個部分是十分體貼的設計。

令人感動的音樂

本作音樂可以聽出大量借用了電影配樂，聽了以後才會覺得，這才是真正的星戰呀！而真實的音效，夾雜者AT-AT巨大的腳步聲和各種慘叫聲，如果擁有一塊Creative Augidy 2或Creative Augidy 2 的玩家玩起本作絕對只有『爽』可以形容，因為此遊戲支援5.1和7.1聲道輸出，想想有21"顯示器和7.1聲道的玩家簡直就是影音享受了。

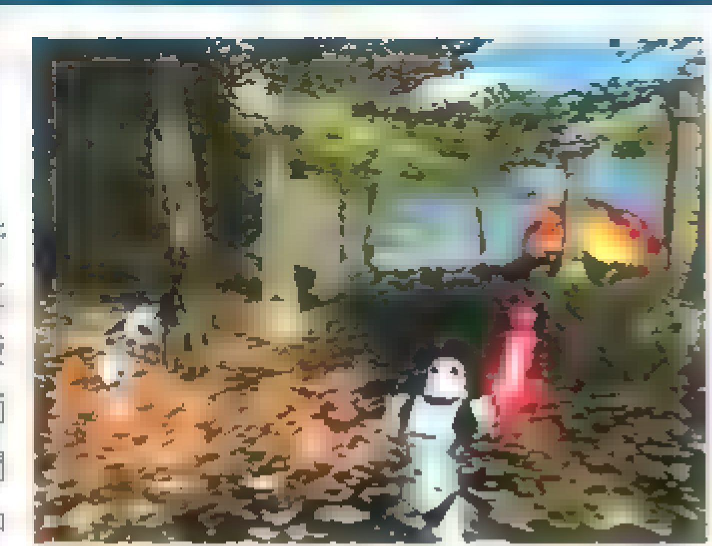
畫面指數	極度真實的場景，精緻細膩，充分展現出星際電影　體的星戰世界	
操控指數	操作和一般的FPS差不多，十分親切容易上手，多種類的兵種和武器讓你不會感到厭煩	8
音效指數	相當用心的音樂和音效設計，重現經典電影配樂，十分恰當的配合了遊戲的氣氛	9
內容指數	[illegible]	9

平均指數 **9.5**

堪稱經典的大作，不論是聲光效果或娛樂性都是十分高的，對於星戰迷而言是必買的遊戲，對於其他玩家也可以好好享受SF風格的戰場廝殺

變化繁多的兵種


射擊　射擊！

每個不同時期的勢力，都將會各有一些獨特的兵種，總數量將達到24種。不過並不代表每時期每勢力平均分配6種。譬如反抗軍的間諜，可以偽裝成帝國軍的人，從而實行秘密行動　而帝國的軍官則可以識破間諜　帝國的軍官能讓自己的艦隊提高命中率，而反抗軍的駕駛員在乘物毀壞前可以自動彈射　不過飛船上其他非駕駛員就得殉職了。就算是一樣的飛行士兵，帝國軍和反抗軍的飛行特點也不同。遊戲中還有一些著名的車輛戰機等可供駕駛。快速飛行摩托、AT-AT、X戰機、鈦戰機等等都會出現星戰系列中的載具幾乎可以操控，共和裝甲獸、運輸艇、飛行機車等等，尤其是飛行機車，那種速度感有種讓人覺得像競速遊戲一樣，開得快時，四周的景物還會模糊化，讓人有飛快奔馳的感覺。

加入策略的要素

遊戲中更吸引人的是，『征服星系』這個模式，戰役可以在網上實現合作對戰　除了傳統的據點、互打等戰鬥模式之外，製作者還設計一些更加新鮮的東西來滿足玩家的胃口，在征服模式中，戰場不止局限與一個地圖或者一個星球，參與遊戲的雙方要在全部10個星球的16張地圖上展開爭奪，最終取得全部星球的一方才能獲得勝利。[illegible]式具體來講的話，在戰略行動方面將以回合的方式來進行，雙方輪流決定自己要攻擊的星球。而每一場戰鬥的勝敗、每一個星球的得失並不僅僅是紅旗變藍旗這麼簡單。戰役的不同結果都將引發一些特殊的事件，對日後的戰局產生不同的影響。譬如　帝國軍若在丹圖因行星獲勝的話，則可以在後面的戰鬥中呼叫黑武士達斯維德　安納金　來助戰（在戰鬥中隔著老遠就能聽到他著名的呼吸聲）。而若能成功地守住印達行星便可以讓帝國造出死星，用恐怖的離子砲直接轟平叛軍的基地。由於這些要素，這使得遊戲更加的複雜化，對戰將不再是隨便挑一個地圖然後進去亂殺一通那麼簡單，每一個勝利都會對整個遊戲進程造成影響。征服模式拓展了遊戲的內容，使遊戲更具戰略性與可玩性


首部曲最後的戰爭場面

結語

遊戲的製作人Jim Tso表示該作將「重現電影裡所有的著名戰役」筆者對於此本來是抱持很懷疑的態度，但是這次筆者覺得絕非說說而已，這款遊戲我可以毫不誇張的說是個超級大作，就算不是星戰迷，一樣可以玩的很高興！是我們可以為之在網路廝殺番盡興的遊戲，喜歡戰場上生死一瞬間的感覺的玩家，千萬別錯過這款遊戲喔！


星戰迷一定會知道的場景

上手指南

1. 有時候再戰役中可召喚該國的絕地武士出來支援（反抗軍天行者路克、共和國雲度、帝國達斯維德、分離者聯邦杜庫伯爵）當然，他們是無敵的，不要想殺死他們（筆者做過的傻事
2. 就算是不同陣營的絕地武士，相遇後也只會大眼瞪小眼，不會互打，不要白費心機了（這也是筆者做過的傻事
3. 由於兩方都有兵力限制，所以必須時常注意兵力損傷，小心的戰鬥，有載具盡量搭乘。

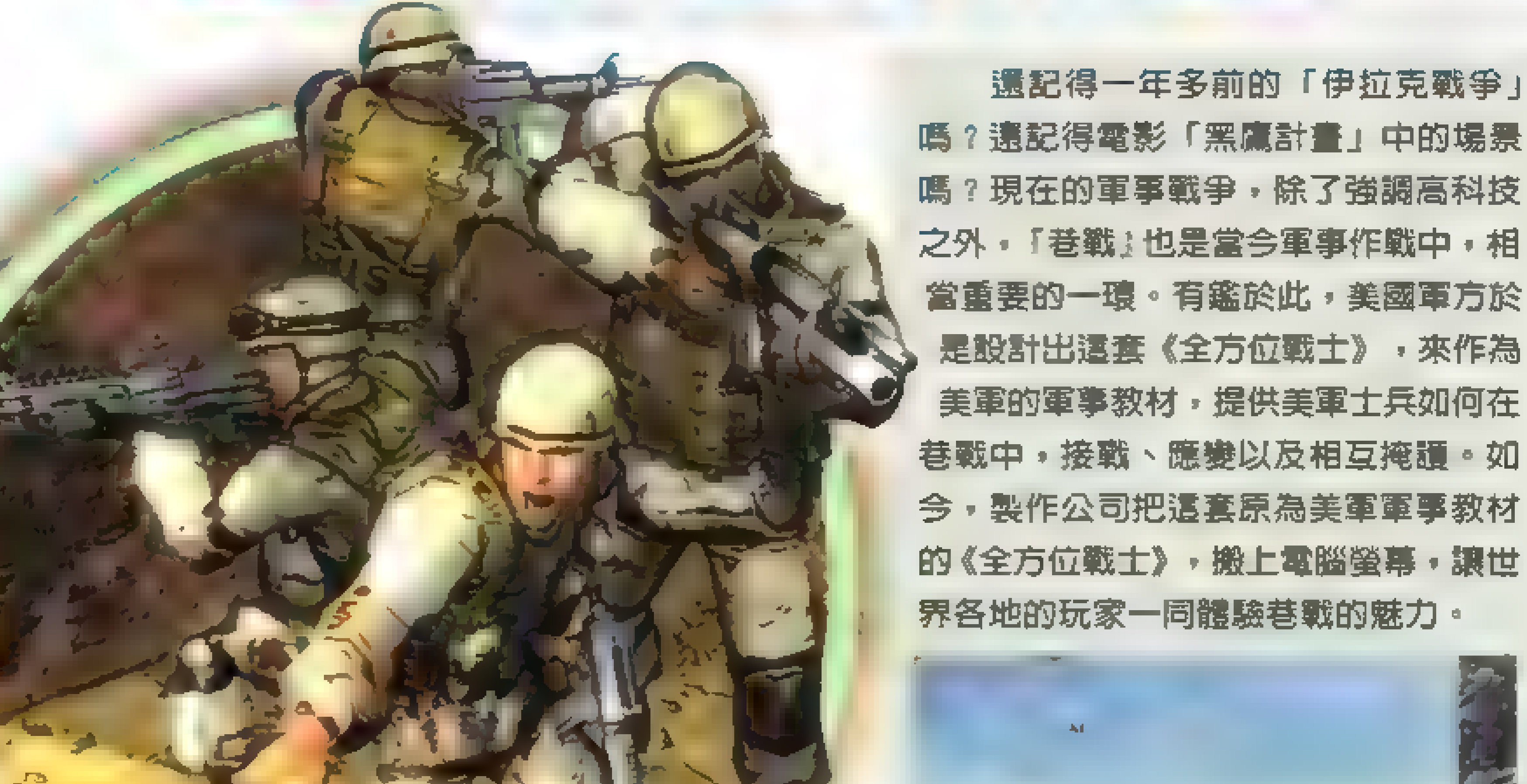
相似遊戲推薦



評遊戲 REVIEW

全方位戰士

撰稿 吉他手
製作 [illegible]
代理 英特衛
類型 策略+第一人稱射擊
售價：NT$ 1080
配備
P III 800MHz、128 MB RAM、與DirectX 9 相容之3D 加速卡需有32MB 以上RAM



還記得一年多前的「伊拉克戰爭」嗎？還記得電影「黑鷹計畫」中的場景嗎？現在的軍事戰爭，除了強調高科技之外，「巷戰」也是當今軍事作戰中，相當重要的一環。有鑑於此，美國軍方於是設計出這套《全方位戰士》，來作為美軍的軍事教材，提供美軍士兵如何在巷戰中，接戰、應變以及相互掩護。如今，製作公司把這套原為美軍軍事教材的《全方位戰士》，搬上電腦螢幕，讓世界各地的玩家一同體驗巷戰的魅力。

■官方網址 http://www.interwise.com.tw

中東地區的街道戰

《全方位戰士》所設定的故事背景是在西元2004年9月24日的中東地區。在這個地區中，充斥著許多的叛亂軍及一些擁槍自重的組織。這些組織，把中東地區搞得烏煙瘴氣、民不聊生，到處都是殘破不堪的景色。為了解救當地的人民，美軍會同聯合國軍隊，前往中東。不幸的是，遭到叛亂軍的頑強抵抗，陷入苦戰…。在遊戲中，玩家所扮演的是兩支小隊的指揮官，負責帶領著兩隊共八人的隊伍，去完成上頭所交代的任務。在《全方位戰士》中，玩家可不能用玩FPS的方式來玩，那可是會Game Over的喔！你現在是兩個小隊的指揮官，所以你必須要用像交叉掩護、射擊掩護等種種的團隊戰術，去達成你的任務。不過，說到這裡，相信許多玩家會感到非常的疑惑，到底如何去操作、控制這兩支隊伍呢？其實一點也不難。聰明又貼心的遊戲製作公司，為了要達到本遊戲的主旨(團隊作戰、戰術)及簡易上手的目的，便設計出一套相當簡便的控制指令，讓玩家們不會因為複雜的操作指令，而失去了玩此遊戲的主旨。在《全方位戰士》中的電腦AI程度，有中等以上的程度，而且也具有相當的真實性。舉個例子，當敵人受到你的火力壓迫，或煙霧彈攻擊時，他會去尋找另一個遮蔽物，或視線較好的地方，繼續跟你纏鬥；他們的機動性也很高，只要他們有人倒下去，就會有人來接替他的位置。因此，本作品可不像是其他FPS的作品，而是如同本作品的名稱－「全方位」，需要有通盤的考量才行。

擁有三項特色的作品

相信有許多的玩家都有看過電影「黑鷹計畫」。筆者認為《全方位戰士》中的故事內容是建立在其之上，一些場景所帶來的感覺，就好像我們正是電影中的角色一樣。因此，如果想玩好此遊戲的話，或許可以把「黑鷹計畫」拿來當教材喔！遊戲另一個特色，就是它的創新玩法，指的就是「一人控制八人的團體作戰」。一般的FPS遊戲，都是由玩家去操控一個人物，然後勇往直前、不顧死活地殺遍天下，而在這款遊戲中，如果你抱持著這種橫衝直撞的想法，那你就要吃大虧了，由於這款遊戲是美軍用來訓練各作戰小隊的隊長教材，因此特別強調「隊與」隊之間的戰術運用跟搭配，於是在這款遊戲中，玩家們要懂得如何去應用這些戰術，讓你的兩支小隊能夠平安又順利地去達成任務，而不是一昧地個人主義。有許多玩家剛看到這款遊戲時，大部分的直覺反應，會認為說它是屬於會令人頭暈的FPS類型遊戲，其實不然，這款遊戲應該是策略的成份居多，FPS的成份倒是其次。所以，與其說是射擊遊戲，倒不如說是「射擊+策略」遊戲，或許會比較合適，而這也正是遊戲的另一項特色之一。

快快！我們掩護你

畫面指數 7.5
整體而言，都製作的不錯，就可惜了在某些車子的描繪，有些許的瑕疵。不過，此情況是偶爾發生的



操控指數 8.5
簡單的遊戲操作，幾個按鍵就能得心應手的控制你的隊伍



音效指數 8
相當出色的音效製作，人物的叫喊聲、人物的聊天聲都非常具有真實性



內容指數 8
難度不高又有連貫性，戰術的運用是本遊戲的一大賣點

平均指數 8

一款策略合併射擊的軍事教材遊戲，是軍事迷及戰爭迷們不容錯過的遊戲。

真實性的畫面及音效

遊戲中的畫面及音效，都具有中等以上的表現。首先，就讓我們來說說畫面這部分。遊戲的畫面，對於人物方面，有相當程度的描繪，而且在遊戲中，只要是交談、點選小隊或點選隊員時，除了有聲音之外，人物的嘴巴也會跟著變動。此外，人物的肢體動作，如：轉頭、比手勢、拿無線電呼叫、等…動作，都有一定的水準。而當我方有士兵遭到槍擊死亡時，畫面會有像拍電影般的「slow motion」，而且可以看到「噴血」的情況(不過，血的顏色好像太淺了一點！)。至於在背景方面，筆者覺得是可以再加強的部分。我們先說說表現不錯的地方，藍天白雲就是其中的一個例子。遊戲製作公司把雲做的相當真實，而且雲不是死的，它是活生生的！它跟真實的雲一樣，是會飄動的！另外，像是爆炸過後的煙霧、隨地亂飛的報紙、隨風飄動的布幕…等，都有不錯的表現。筆者認為，在遊戲中需要加強的背景部分，是某些車子的描繪。在遊戲時，偶爾會看到一兩輛車子，它們一部分的表面會一塊一小塊地閃動。遊戲中的音樂，製作的相當出色，尤其是它的背景音樂，真的是會讓人感覺到戰場上的蕭條、悲壯、殺戮，而且還帶有些許的中東味道。在人物的配音部分，也是有不俗的製作，人物的叫喊聲、聊天聲都非常具有真實性。也就是有這般的畫面、音效，營造出這般的殺戮戰場氣氛。



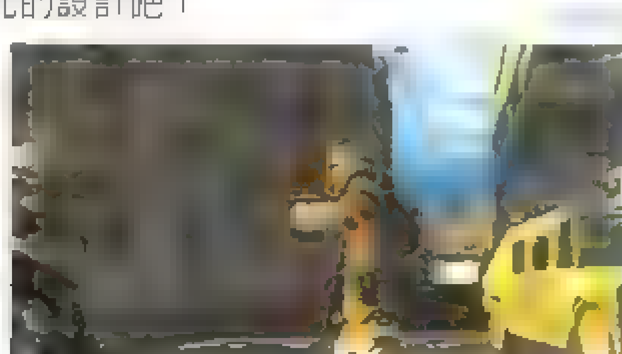
殘破不堪的街道

有相當不方便的設計

說到這裡，各位看倌們或許已經對這款「策略＋射擊」的遊戲小有興趣了，但卻對這款遊戲的操作方式，仍有相當大的疑問。實際上，遊戲的操作並不難，反而相當簡單，只需用到鍵盤上的7個按鍵（因為有些按鍵的功能，是可以用滑鼠做到，因此不算在內），再加上一隻滑鼠，便可在遊戲中有出色的表現，所以並不複雜，而且相當容易上手。不過，在遊戲中，有個相當不方便的設計，就是它的「Game point 儲存點」設計。何謂「Game point 儲存點」呢？就是你必須走到遊戲所設定的「點」，電腦才會幫你自動儲存，而且也只有這個『點』才能儲存，其他的地方都不能進行儲存、載入。如此的困擾，會讓玩家覺得「放棄也不是，不放棄也不是」(尤其是在卡關，又沒有Game point可以儲存時)。不過，換個角度想，也許這是製作公司想要來挑戰玩家們的能耐，而有如此的設計吧！



想要救活你的隊友嗎？找他就對了



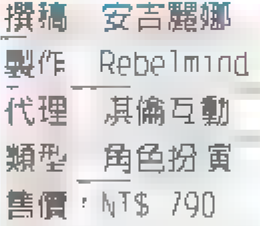
我們下一個目標，就是那裡！

上手指南

1. 在遊戲當中，如果遇到不易對付的敵人時，可用煙霧彈，使敵方看不到你，然後再去尋找較好的遮蔽物，來進行攻擊。
2. 請玩家們注意這點！如果在遊戲當中，我方有兩人被槍擊身亡時，則遊戲就Game Over了。
3. 遊戲的難度並不高，只須跟隨著藍色箭頭的方向走，就可到達任務的地點。不過，偶爾會有不好對付的敵人出現，這時就請你繞道而行，免得浪費子彈。
4. 遊戲中的彈藥補給區的供應量為無限的。

相似遊戲推薦





REVIEW

絕地悍將



撰稿 安吉麗娜
製作 Rebelmind
代理 淇倫互動
類型 角色扮演
售價：NT$ 790
配備：
Pentium III 1.4 GHz、256 MB RAM、500 MB、支援DirectX 7.0之32MB 3D加速卡

為了解決地球人口的過度膨脹，政府嚴格執行各項管制法令，稍一不慎就有可能被以囚犯的身份送上太空船，進行無限期的流放。而被流放的人們唯一的工作，便是設法讓太空船上的生物圈中更適合人類居住，但當龐大的太空船降落時，等著他們的可不是溫馴的野生動物，而是恐怖兇猛的太空異獸。怪物們爭先恐後的強行入侵太空船，恣意撕裂人類的身體。在這險惡的環境下，唯有主角能拯救那些瑟縮在角落的無辜生命…。





■官方網址 http://spacehack.rebelmind.com/en_main

畫面精緻細膩 製作用心

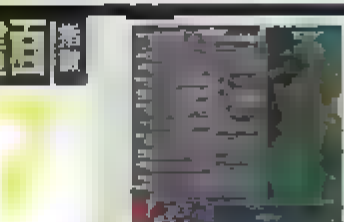
初拿到遊戲時，對於這片最大安裝也不過兩300 MB，卻號稱內容類似《暗黑破壞神》的遊戲感到無比好奇。再看看說明手冊上，男主角屌屌的硬漢風格，加上陽剛味十足的遊戲名稱，胸中不禁油然升起一股敬畏之心—該不會是款僅適合老手級玩家的喋血屠殺遊戲吧？果然容量小就是快速方便，忐忑之際遊戲也已經安裝完成，廢話休說，趕快來試玩看看。在簡單的片頭動畫後映入眼簾的，就是一片冰冷生硬的太空生物圈景象。然而在見到熟悉的中文字體時，心中的大石頭首先就卸下一半了，這款遊戲從人物對話到操作介面，完全徹底中文化，對於剛接觸此類型遊戲的玩家而言，可說是非常親切。嘗試四處走動後，更發現儘管是全3D畫面，但人物動作卻相當流暢，尤其在經過大型建築時，物件會自動呈現透明狀，不會遮擋住玩家的視野，配合可自由轉動的視角，玩家毋須擔心有視覺死角產生。而在開啟裝備等輔助視窗時，主畫面英雄所在位置會自動偏移，不怕被身邊突如其來的怪物暗算。即時繪製的地圖更是貼心，能幫助玩家分辨哪裡已經走過，而又有哪塊區域還沒探索？此外，即使是一般人不會注意的物品，例如：懸掛在半空中的斷裂電纜等，也會隨風微幅擺動。而當主角在掃射怪物時，槍枝產生的火花還會照亮周邊景物，讓人在遊戲中不時有處處驚奇的感覺。在畫面上仔細講究的功夫，令筆者不由得對製作小組的用心感到佩服。

全中文介面，簡單好上手

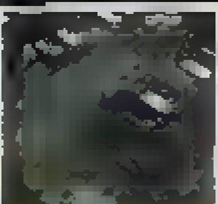
除了優異的畫面表現外，遊戲簡單的操作方式也值得一提。全中文化介面簡單易上手，每一項物品都有詳細解說，雖然部分物品的名稱從字面上可能較難了解含義，但只要看過解說後大概也都能猜測其功用。許多貼心的設計更能方便玩家進行遊戲。例如，當怪物死亡掉落物品時，該物品會大幅度旋轉並配合上特殊音效，讓玩家不會漏失任何一項寶物。當玩家因為身上裝備已滿，而無法撿拾物品時，該項物品會自動往前滾動，提醒您可以選擇回基地變賣、或者重新調整包裹位置。不過話又說回來，若是遊戲能自動調整主角身上的欄位，將能夠大大節省玩家的時間，也不用每次都要為了調整空位而呆站在荒郊野嶺中、飽受怪物威脅了。遊戲進行中可隨時隨地存檔，很是方便。另外只要按住Alt鍵，就能清楚地看見掉落在地上的物品，和藏身於角落的敵人，可惜這項功能無法藉由設定來固定住，為了看清楚隱身的敵人而不得不隨時按著Alt鍵，還真是件累人的事。道具自動裝備的功能頗為便捷，玩家可自由調整想穿戴的武器和防具，而裝備也會即時呈現在畫面上。此外，不同的槍枝也有不同的準度，當然也影響了能攻擊的範圍，視情況更換武器是讓遊戲順利進行的必要條件。

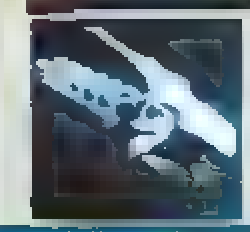


畫面指數 7
畫面細緻，槍枝射擊時產生的火光會即時照亮周遭景物，缺點是畫面無法拉近。



操控指數 8
全中文化介面一目瞭然，包含人物能力、點數分配等皆容許經變說，骨架設豐皆可操作

音效指數 7

背景音樂雖然符合情境，但聽久了卻顯得枯燥單調，至於擬真的音效則相當令人激賞。

內容指數 7

遊戲流暢，玩起來也一直有心情的看完通訊終端機內容值得一看，但複雜的地形考驗玩家耐性

平均指數 7


雖然稱不上經典，但是款會令玩家感到處處驚奇的遊戲，內容精緻值得一玩

單調的背景音樂，逼真的音效表現

讀者看到這個標題，是否也有種詭異的感受？其實對於這類型遊戲而言，或許音樂本身就不是講究的重點，然而對關卡如此之大、地形如此之複雜的《絕地悍將》來說，慷慨激昂的背景音樂該算是不可或缺。畢竟在面對一群又一群前仆後繼來襲的太空怪獸時，玩家能做的就是壓牢滑鼠，猛力的開火攻擊，但此刻的背景音樂卻是千篇一律的單調音節，任誰聽久了也會感到厭煩吧！雖然故事架構在太空船艙中，用這單調生硬的音樂頗為切合實際，不過還是希望能體諒一下喜歡享受聲光刺激的玩家，別讓人在催眠曲似的樂聲中，越玩越無力。相對的，音效表現就非常傑出了。當主角走在鋼板上、石地上、沼澤地裡、甚至淺水灘中，都會適時地呈現出不同的音效，感覺真是格外逼真。在主角靠近瀑布時，流水嘩啦啦的聲響也忠實呈現，令人感動。而不同的武器也會呈現不同音效，像是電漿槍的咻咻聲、主角揮舞大斧時虎虎生風的感覺、子彈彈射到鋼鐵上的金屬撞擊聲響、弓箭強而有力地劃破空氣，尤其當主角陣亡時，那悽慘悲絕的哀嚎…呃～有興趣的玩家也不妨試試。



開啟鎖的視窗時，主畫面會同步縮移

故事性十足，小缺點有待改進

為了讓故事流暢的進行，遊戲安排通信終端機來交代劇情內容，筆者在進行遊戲時特別喜歡閱讀這些逃亡者的日誌，由於內容生動，讓人更能融入遊戲情境中。此外通信終端機的內容往往隱藏著過關的關鍵，也是不該忽略他的原因之一。遊戲的難易度可以由玩家自行調整，但無論選擇的是簡單或困難，怪物都會主動攻擊玩家，怪物除了在受到攻擊時會立刻轉身迎戰外，當它們偵測到玩家的存在時也會馬上發動圍毆似的攻擊，然而這一切都還不算什麼，對筆者個人而言最為頭痛的就是那錯綜複雜的地圖，而更多時候地圖還分割成上下兩層：橋樑、澤地，或著地表、隧道…更吐血的是，有時僅僅是一個小小的落差，都無法直接跨越，常常看著出口就在眼前，卻因為那小小的山坡、短短的斷橋，而不得不繞上個十萬八千里，著實令人頭痛。這點對筆者來說是最無法接受的，畢竟即使在現實生活中，那些小障礙都不算什麼了，更何況是我們的英雄Hack呢？以遊戲的整體表現而言，筆者認為若要說《絕地悍將》足以媲美《暗黑破壞神》，恐怕還有段差距，但從傑出的畫面表現和貼心的設計來看製作小組的用心，還是很值得推薦給喜好此類型遊戲的玩家。



開啟地圖功能後，玩家就不怕搞不清楚東西南北了

上手指南

1. 升級時可以自由調配各項能力點數，因此想要將主角發展成智慧型勇士或肌肉戰士，全憑玩家喜好，不過特殊的生物晶片能適時彌補主角能力的不足之處，請善加利用。
2. 由於地形高低起伏，有時候難以使用近戰武器解決的怪物，不妨改用槍枝或弓箭，可以更輕鬆的解決掉難以靠近的怪物，也更能節省戰鬥[illegible]。
3. 每個地圖皆會有傳送點，記得盡量想辦法去踩傳送點，方便日後藉由傳送輕鬆到達各地。
4. 雖然成堆成群的異形卵不具攻擊性，殺了也沒有經驗值，[illegible]不錯的補給品或武器，[illegible]過
5. 努力賺錢吧！掉落在地面上的物品盡量撿拾，可以回基地換取更好用的武器、防具，殺怪更輕鬆過癮。

相似遊戲推薦



評遊戲

絕地悍將

REVIEW

評遊戲

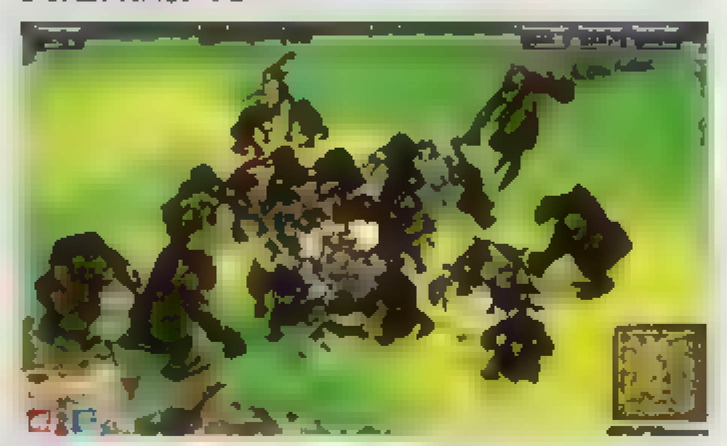
精靈傳說



撰稿　Jahvet
製作　Targem Games
代理：英寶格
類型：角色扮演 即時戰略
售價　NT$ 890
配備：
PentiumIII 733、650MB 硬碟空間、128MB RAM、8倍速光碟機

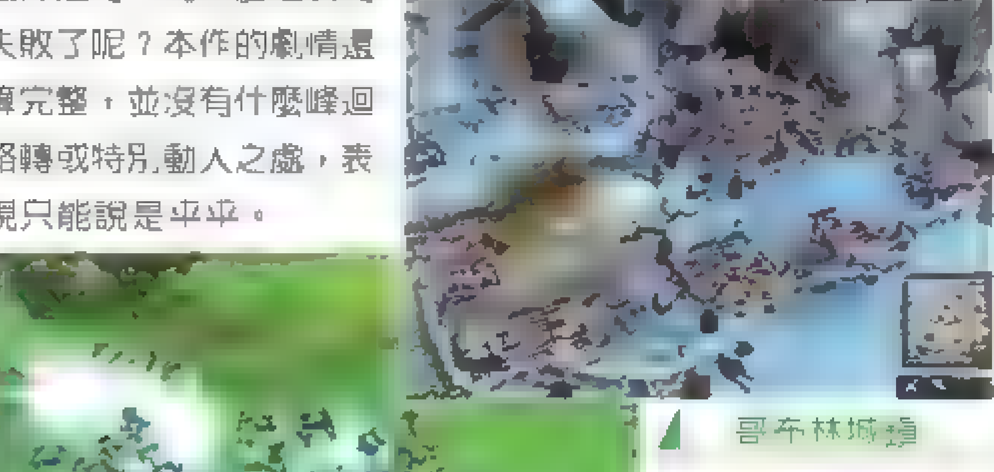
■官方網址 http://www.tw.atari.com/

大概是硬碟價格直直落，且遊戲也製作得越來越精美、越來越複雜，導致遊戲所佔硬碟空間也跟著暴增，無論是哪種類型的遊戲，1GB 以上硬碟空間已經是基本配備。原本只有角色扮演遊戲才如此，但由於近來即時戰略遊戲的畫面越做越精緻，像《終極動員令：將軍》(C&C：General)這樣主程式和資料片加起來要 3GB 以上的「大作」也不值得大驚小怪。不過本作《精靈傳說》可完全不同，盒子上說的 650MB 已經讓筆者有些驚訝，實際安裝後竟然只有 411MB ，可真是太驚人了。



故事背景

遊戲的劇情戰役分三部分共十六章，由於提示都相當清楚，所以不至於發生不知道下一步該怎麼走的問題。故事背景是在名為丁墨爾的世界中，邪惡法師　瓦洛克將要率領不死生物大軍席捲整個世界。在這危急的時刻，原本居住在丁墨爾的各種族卻因瓦洛克的陰謀而彼此不和，玩家所扮演的新進法師將在這場決定丁墨爾未來命運的戰爭中起了關鍵性的影響。人類、獸人、精靈共同對抗不死軍團的故事設定感覺和《魔獸爭霸 3》有些類似，遊戲後半段反攻黑城堡部分又有些《魔戒》的味道。不過遊戲結局部份讓筆者有些莫名其妙，明明到最後一刻還按照著瓦洛克的陰謀進行，為什麼他反而失敗了呢？本作的劇情還算完整，並沒有什麼峰迴路轉或特別動人之處，表現只能說是平平。



哥布林城鎮

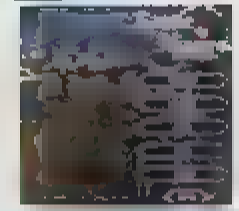
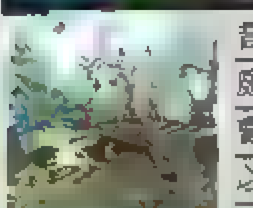
用閃電風暴攻擊敵人

優美的音樂及生動的畫面

從標題畫面，就能感受到遊戲音樂的動聽，在戰鬥時還是會插入稍快節奏的曲子以配合情境，此外大部分的遊戲時間，所聽到的都是有點「枕邊音樂」風格、輕輕柔柔的音樂，算是蠻耐聽的；不過音樂的曲數有點少，聽久了還是略嫌單調。過場時的人物對話都有語音，將各種人物的性格，如：皇帝的威嚴、瓦洛克的野心勃勃等都能適當表現出來。遊戲場景十分優美，無論是茂盛的山巒、幽暗的地底世界，都能將整個環境的感覺表現出來，加上天空中不時飛過的老鷹、河中的小魚以及下雨等天候效果，使整個畫面看來十分生動。高階魔法的聲光特效還不錯，但也不至於有多驚人。

簡化的即時戰略

遊戲中有人類、獸人、精靈、哥布林以及不死生物等五大種族，每個種族都有其不同的單位及建築，還有四種資源可採集。事實上，遊戲在即時戰略的部分是較簡化，首先在遊戲地圖已有上述五種族的城鎮存在，而人民會自主的去採集資源、建造，玩家無須也無法建造建築物，所以玩家無法自行生產單位，所有的單位都要用金錢從城鎮中招募，隨著城鎮的成長，能招募的兵種才會越多。在本作中可沒有人海戰術這回事，必須要謹慎使用每個單位。在設定上，由於各種單位之間並沒有明顯的兵種相剋，

	畫面頗能展現出奇幻風格，不過細部描繪仍有待加強。	畫面指數	8
	「拿起鍵盤換熱鍵」的設計，雖有新意但卻大大減少了便利性。	操控指數	8
	音樂悅耳，人物語音也頗生動，在戰鬥時還是會插入稍快節奏的曲子以配合情境	音效指數	7
	背景故事相當老套，沒有自由對戰模式，使耐玩度下降。	內容指數	7

平均指數 7

整體表現不錯，值得一試，不過不推薦給即時戰略老手。

且單位行進時雖會排成整齊的隊伍，也可靠拖曳滑鼠右鍵調整單位面對的方向，不過戰鬥時各單位還是會一股腦的向前衝，所以也沒有陣型的設計，包裝盒上雖說有十六種地形，不過這些地形並不會對戰鬥產生影響。所以能夠進行戰術運用的空間並不大，玩家只要注意別把弓箭手或法師派到最前線就好了。



接任務、賺錢、打怪、撿寶

剛開始新遊戲時，會要選出玩家在遊戲中的化身──法師的類型，共有混亂、自然、能源法師以及指揮官等四種，前三種法師各擅長其所對應的法術，而指揮官可以率領大量的部隊。法師本身並非出現在戰場上的一種單位，他參與戰鬥的方式就是靠施放法術，遊戲中有三大類共四十五種的魔法，只要能適當的使用這些法術，在戰鬥中取得優勢是較輕鬆的。遊戲的進行以接任務為主，在各城鎮會提供一些簡單的任務讓法師提升經驗值、賺取金錢。依照每個玩家分配經驗值方法的差異，可以培養出各式各樣的法師，累積經驗值的方法無非是戰鬥，除了因任務而生的戰鬥外，地圖上也會有些雜兵及怪物巢穴可供賺取額外的經驗值。此外，戰鬥後還可撿到一些特殊物品及資源，特殊物品可讓單位裝備以增強能力，資源可以拿到城鎮交換金錢。

上手指南

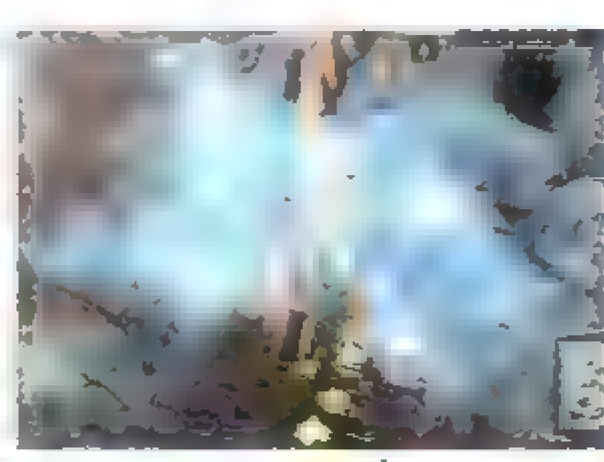
1. 單位會自己補血，所以經過一場激烈戰鬥後，可以讓單位留在原地「休息」。
2. 遊戲提供的經驗值相當足夠，別吝惜，適當的分配吧。
3. 請見本期密技呱呱叫。

稍有瑕疵的介面，高完成度

在介面方面，遊戲的小地圖會貼心的把下個任務的目的地用「X」標示出來，讓玩家不用像無頭蒼蠅一樣四處亂找，該有的熱鍵也不缺，不過有一點筆者不太滿意，就是魔法熱鍵的部分。遊戲提供了F5～F9五個熱鍵讓玩家可快速使用魔法，原本是十分足夠，但奇怪的是除了F5是遊戲一開始即可使用外，另外四個熱鍵卻要等到魔法技能分別提升到5、10、15、20級才能使用，導致在遊戲前段每次要換熱鍵對應法術，都得要到法術書介面重新設定一次，有些麻煩。照理說熱鍵是為了方便玩家操作，本作卻要靠經驗值來換取，並不合理。在完成度方面，除了一些翻譯的錯字外，遊戲過程中並沒遇到什麼嚴重的Bug。



結語



在單人遊戲部分只有戰役模式，並不提供玩家和電腦自由對戰，使耐玩度稍微下降、故事劇情尚可、遊戲的內容沒有什麼獨特的設計，且即時戰略的部分深度也略嫌不足，難以滿足這方面的老手。以上種種因素，使《精靈傳說》無論是在台灣或國外，人氣都稍嫌低落。但相對的，遊戲上手並不難、3D畫面優美、在角色扮演、即時戰略的融合也頗合宜，倒也不失為值得一玩的作品。對於這類題材有興趣的玩家倒是可以試試看。

彷彿從天而降的「火風暴」

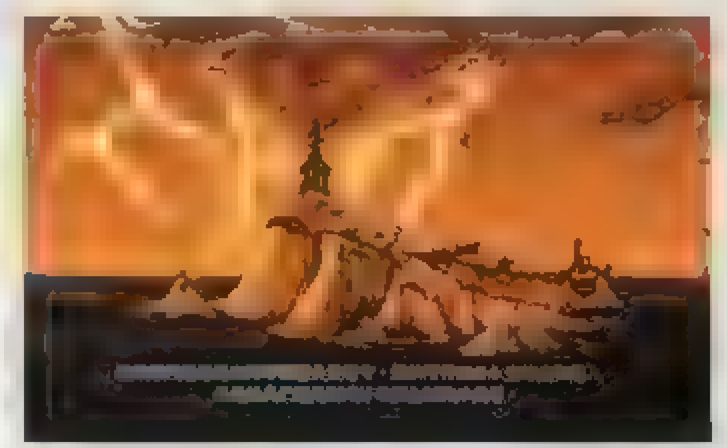


自然結界

戰神：狂神天威III

撰稿　無畏羊
製作：Infinite Interactive
代理　光譜資訊
類型：RTS
NT$ 890
Pentium II 450以上、128MB RAM、1G
硬碟空間，支
DirectX 9.0b
16MB顯示卡

《戰神：狂神天威》這系列遊戲從西元2000年首次面世開始，即獲得國外媒體普遍好評，並且憑藉著它的遊戲系統，爭取到不少死忠「粉絲」。隨後2002年發行的二代作，也尚能維持評價與人氣不墜。但時至2004年的今日，Infinite Interactive端出這個乍看下平凡無奇的2D長相三代作，還想指望媒體和玩家們給予好臉色嗎？其中是否潛藏著什麼足以令人驚豔的特色？在遊戲系統方面，又有什麼改進呢？底下，就請各位和小羊一齊來看看吧！



■官方網址 http://www.ttime.com.tw

眾多任務自由選擇

即時戰略遊戲的玩法，不外單人和多人連線兩種。本遊戲在單人部分包含劇情戰役和自由戰役。劇情戰役是讓玩家所扮演的英雄投身到伊瑟利亞世界，從斷裂島暴風雨事件開始，經驗探索冒險、交友樹敵與任事尋寶的成長歷程，最後得以解開第五騎士之謎。玩家選定英雄，正式進入遊戲後，會發現自己面對一張世界地圖。隨著玩家的移動，圖上會顯現出更多可以探險與觸發事件的地點。移動到某些地點時，或許會順應劇情安排，遭遇無法避免的臨時戰鬥。在每個點上，可能出現的選擇包括該地資訊、主線任務、支線任務、雇用傭兵或採購道具或打聽流言的場所等等。玩家大可隨心所欲決定行進路線，甚至在每一地點要完成哪些任務，也全憑玩家的自由意志。此外，在戰場地圖上也可能發現提供任務的陵墓或聖壇，這類任務通常限定於300秒內完成，對喜歡接受任務挑戰的玩家來說，《戰神：狂神天威3》是不會讓人失望！



玩家可自行決定要行進路線與進行哪些任務

隨從任英雄帶出場

選擇迎接戰役後，首先會出現購買額外組織點數的視窗，而對每場戰役，玩家可以決定要隨英雄同步登場的作戰單位和數量，每個單位出場都會消耗不同的組織點數。依每場戰役的不同，遊戲預設的組織點數也有別，玩家有閒錢的話，就可以購買額外點數，讓自己在戰場上更有把握。能夠隨英雄出場的作戰單位分成正規部隊和隨從兩類。在主線任務後出現的隨從尤其可貴，他們會在戰役中精累經驗值且升級，對英雄產生莫大助力。如同一般即時戰略遊戲有資源採集的設計，《戰神：狂神天威3》也不例外。遊戲中的資源有黃金、金屬、石頭和水晶四種，都是由礦山生產出來。礦山分為三級，等級越高，礦含量越豐富，生產也越快速。與其它遊戲不同的是，玩家必須派遣英雄或將軍等角色去「感化」礦山，感化完成，就會自動開始採集資源，不必派遣工人進駐，除非想加速生產，才有需要調派至多八名工人進礦山工作。但最好的增產方式，莫過去搶占敵方感化過的礦山！因為如此一來，還可削弱敵方資源，影響他們的戰力。



光影效果十分美

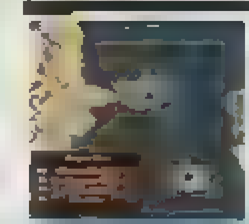



畫面指數 7

除細節上的提升外，沒什麼大變化，與市面上的其它即時戰略遊戲相比，難免顯得過時

操控指數

看一個直設計跟大家習慣的即時戰略遊戲不太相同，不過還可接受


音效指數

具有A公司品質的新音軌，還算能營造出中古歐洲世紀那種英雄魔幻氣氛。

內容指數 7

具有會上癮、可培養和耐玩性的英雄職能成長系統，是值得玩家回味

平均指數 7

對三年不買遊戲，一買玩三年的玩家來說，具有收藏價值

新修英雄成長系統

戰場上的聖壇或陵墓可承接任務



想讓更多隨從一起出場，可以購買額外組織點數

《戰神：狂神天威》系列所以迷人，英雄職能成長系統佔了絕大因素，Infinite Interactive也很清楚這點，因此三代當然還是在這上頭著力。除保留前代的種族，並將原來的人類分為帝國一族與騎士一族外，這回又新增蜥蜴、蟲和瘟疫三族。再加上把職業增添到二十八種、法術多達一百三十種，在不同種族與不同職業配對組合下，英雄系統就變得相當可觀了。玩家在設定英雄種族與職業的同時，也決定了該人物初始的力量、敏捷、智力和魅力四項屬性值。英雄人物在完成每一場戰鬥後，都會獲取相對應的經驗值。和前代不同的是，經驗值累積至升級門檻後，人物便自動升級，毋須等到任務結束才升級。這時，如果還在戰場上，玩家會看到英雄肖像欄轉成提示「按右鍵提升等級」的字眼，按下滑鼠右鍵後，可以立即將升級時獲得的屬性和技能點數加到人物身上。另外，英雄的最高等級，也不再拘束於五十級的上限。



創造個人英雄傳說

玩家在劇情戰役所練就的英雄和隨從等級，可以帶進自由戰役或多人連線模式。相對地，英雄和隨從於自由戰役或多人連線中所發生的成就，也可以帶回劇情戰役。換句話說，玩家不妨將自由戰役和多人連線視為伊瑟利亞世界外的時空，在追尋第五騎手秘密的道路上，英雄大可隨時遁入另一空間領受劇情戰役之外的試煉，而這試煉竟是身為玩家的你，為他量身打造。在多達十三種勝利條件可供設定的自由戰役中，甚至還能分別指定各個對手的AI等級。讓每位英雄都能夠擁有屬於自己的經歷，創造屬於自己的傳說，這確實叫很多玩家興奮。

美術表現略嫌過時

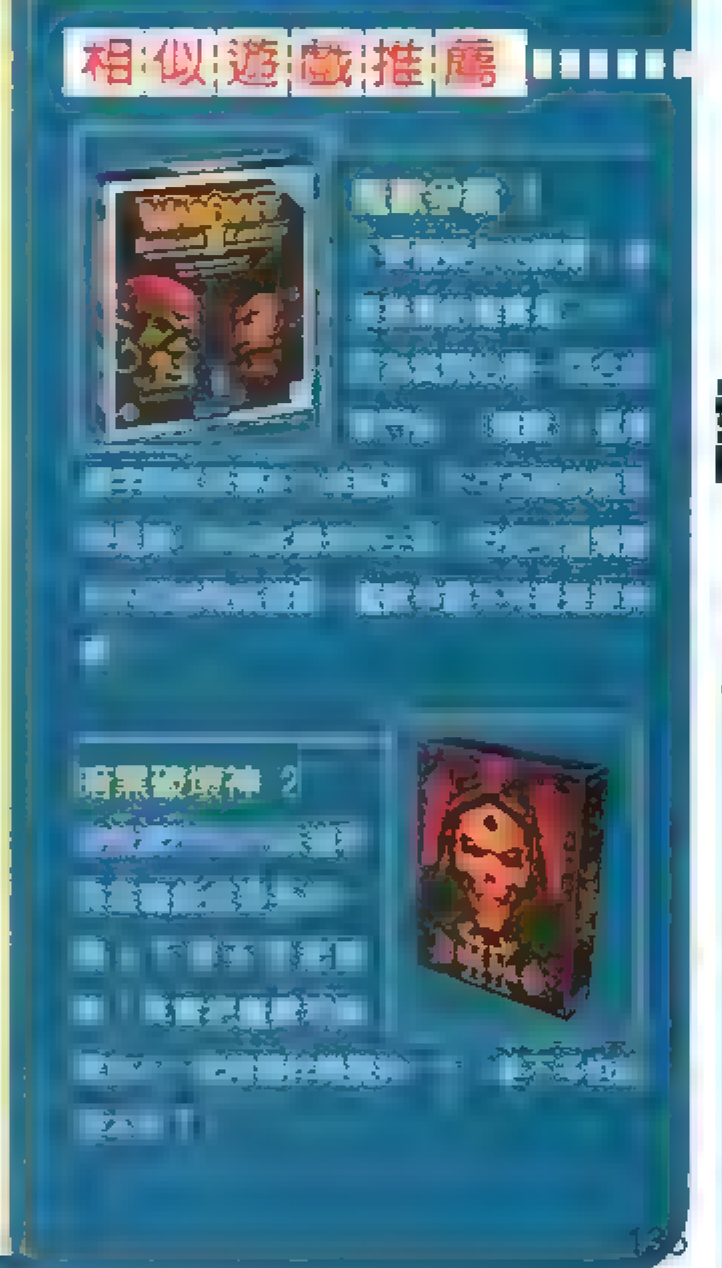
比起其他部分，美術表現無疑是令人冒汗。研發人員只是就二代的引擎做部分改進，除一些細節上的提升外，瞧不見有什麼大變化。拿來跟近期發行的即時戰略遊戲相較，更顯得難堪不已。聲音部分到還展現一定水準，背景音樂饒有歐洲中古世紀的魔幻色彩，算是成功營造出那種半神半人半魔半獸英雄登場時所需要的氛圍。在音效上，當英雄損血過半時，急促的心跳聲不僅予人緊張感，也有警醒作用。

新知可試舊雨自便

整體來看《戰神：狂神天威3》，實在很難說值得玩過前作的玩家再次接觸。誠然改進過的英雄職能成長系統和新種族、新職業、新法術所交織出的魅力，仍舊會吸引這些老玩家，但因其它層面缺乏新鮮所帶來的不滿足感，恐怕亦會在他們心中油然升起。至於從沒接觸過這系列作品的玩家，倘若還不嫌棄這款遊戲的美術，則可一試。因為廣大的伊瑟利亞世界地圖和近百個的任務，絕對有其可玩性，而不斷衍變的作戰單位和豐富多變的英雄系統，也具備充分的耐玩性，足夠叫玩家在這上頭兒耗掉許多時間。

上手指南

1. 遊戲前請詳閱說明書，以免發生憾事。
2. 怪物巢穴的首領等級頗高，在奪取戰利品前，請先衡量一下你的英雄能否承受。



評 遊戲 REVIEW

模擬運輸公司

撰稿：宇宙人
製作：Jowood
代理：光譜資訊
類型：策略模擬
售價：NT$ 750
配備：
Pentium Ⅱ 550 以上、850MB 以上硬碟空間、128MB RAM、8 倍速光碟機、支援 Direct X 8.0以上音效卡



■官方網址 http://www.transportgiant.com

交通、貨運類策略模擬遊戲最迷人的特色就是遊戲往往都有很高的自由度。玩家透過不間斷的建築、購買，最終就會發展出一個綿密的運輸網路，並且藉由這些運輸網路賺進大把大把的鈔票，再藉由賺進口袋的鈔票來改善既有的交通系統。德國的 Jowood 一向相當擅長於製作這種類型的遊戲，無論是《交通巨人》、《模擬頭家》、還是《模擬飯店》，姑且不論這些遊戲的個別評價如何，就策略遊戲席的數量來看，的確也顯示出這家公司對策略遊戲的情有獨鍾。



畫面質樸且舒適

由於筆者這個月同時接了《模擬運輸公司》與《運輸王》兩款性質相同的遊戲，兩者之間的優缺點就變得十分顯而易見了。《模擬運輸公司》的畫面清新簡單，雖然就視覺上來說並不華麗，但畫面上的顆粒比《運輸王》細緻了許多，整體的視覺效果也頗為出色，玩家可能很容易有種清新脫俗的感覺。由於遊戲裡擁有從馬車、貨車、飛機、熱氣球、船隻⋯等等，超過一百種以上的各式運輸工具，有時候單看這些隨著時代演進的運輸工具在畫面上跑來跑去，就已經覺得相當有趣。

鐵路的建構也是需要時間的，並不是一經點選就能完成。

舊型火車需要水塔，只要一沒水就會開得比走路還慢。

目標單純且上手容易

模擬運輸類型的策略遊戲在電腦上已經有著相當長遠的歷史，簡單地說，玩家的目的就是把貨物和乘客從 A點運送到B點，並且從中賺取相對應的運費。《模擬運輸公司》也是以這樣的概念作為出發點，並且把遊戲加入了海、陸、空立體運輸概念，並且在城市與城市的需求之間稍微做了一些供給與需求的設定。就遊戲目的與方式來說，不論對新手或老手玩家來說，應該都不會遇到上手困難或學習曲線太久的問題。就遊戲本身來看，點與點之間的供給需求扮演了相當重要的角色。舉例來說，如果城市A只需要10單位的傢俱，玩家運送到的傢俱數量即使超過了10單位，也只能收到10單位的運費，城市並不會對多出來的單位付出額外的費用。而除了在貨運上有這樣的限制之外，並不是每一個城市的居民都會想到任何一個其他的城市去。舉例來說，A城市每個月有900 個居民想到B 城市，但B 城市卻可能沒有人想到A城市。由於遊戲裡有著這樣的設定，玩家在規劃路線時就需要稍微用點心，因為回程時必須空車返回A城市，所以值不值得建造這樣的一條路線還需要玩家審慎評估一番，對於遊戲深度多少也有加分的效果。不過即使遇到這樣的情況，多半還是值得的，因為往往一趟滿載的收入會是空車成本的好幾倍)。



畫面指數 9
雖然畫面並不華麗，但清爽、寫實的風格倒也令人賞心悅目。

操控指數 6
部分操作方式不甚體貼，鐵路不能分段建構尤其不合理

音效指數 8
隨著每一個年代不同，會出現相對應的音樂與音效，雖然重複的音效有點單調，但整體來說，音樂表現還是有不錯效果

內容指數 8
交通工具種類相當繁多，就遊戲多樣性來看，不太容易讓玩家覺得無聊

平均指數 8
由於物件項目相當多元，遊戲中更會隨著時代的不同，有貼切的設計，整體來說還是頗為有趣

合理性與包容性稍嫌不足

雖然《模擬運輸公司》給人的第一印象是相當正面的，但遊戲本身也存在了一些不甚合理的設定。舉火車的例子來說，由於可以用相對便宜的成本來載送大量的貨物，火車在運輸上佔了相當重要的地位。但是在遊戲裡，玩家沒有辦法在A點和B點建了鐵路之後，又在C點和D點之間建構另一段鐵路，而是必須把A、B、C、D四個點全部串成一個相連鐵路網絡才行，這是一個相當不合理的設計，且對玩家來說，遊戲的自由度也受到了嚴重的限制。雖然遊戲裡的各種車站、航站都是可以擴建的，但是在機場的擴建項目裡，玩家只能找到擴建停機坪的選項，在跑道方面是沒有辦法新增的。由於飛機在遠距離運輸上的收入十分可觀，如果玩家想要多賺點錢，多買些飛機幾乎是遊戲裡的必要手段。但因為每個機場只能有一條跑道的關係，只要玩家的飛機一多，天空上就會出現一堆排隊等待降落的飛機，不止玩家的運輸成本會因此大幅提高，更會因為降低運輸時的時效而減少貨運或客運上的收入。由於遊戲中存在進化的概念，玩家所能建造的交通工具是會不斷演進的。一開始玩家所能建造的鐵軌只是一般的鐵軌，中期可以建造電氣化鐵路，到後期則還有單軌列車。由於遊戲的設定是不同動力的火車就必須使用不同的鐵軌，所以會導致玩家在遊戲中期之後就必須把原先鐵軌全部拆除並升級的情況，這其實也是一項不太合理的設計。以一般鐵路升級爲電氣化鐵路的狀況來說，在現實生活裡，其實並不需要把原先的鐵路甚至車站全部拆除，而只是需要把鐵道旁增加電線桿之類的電氣設備。遊戲裡的這種設計不止會對玩家造成非常大的不便，更會消耗掉非常大量的金錢，甚至連路線都得重新再做規劃。以上這些不合理的設計不僅讓玩家覺得不方便，甚至對遊戲整體的分數都造成了減分的效果，算是遊戲裡比較可惜的部分。



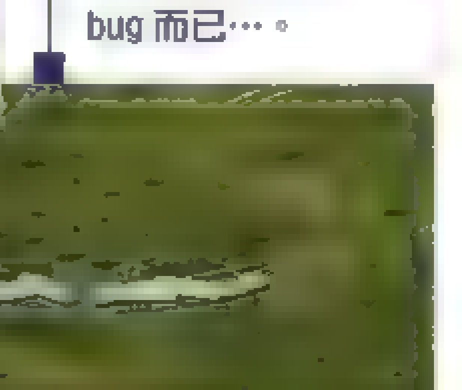
每個城市裡的建築都相當有該時代的特色。

正分大於負分，依然是一款不錯的遊戲

《模擬運輸公司》雖然存在了上面所提到的一些不良設計，但這些缺陷似乎也掩蓋不住遊戲所散發出的娛樂性、多樣性光芒。玩家還是可以輕易從城市與城市、工廠與工廠、工廠與城市之間奔馳的各種運輸工具中找到相當多的樂趣。如果評論遊戲的方式採用單純的二分化來分類的話，您應該也會同意《模擬運輸公司》還是一款值得一玩的好遊戲才對。



當bug出現時，就會出現這樣動彈不得的窘況。



火車出軌了嗎？別擔心，這只是另一個bug而已…。

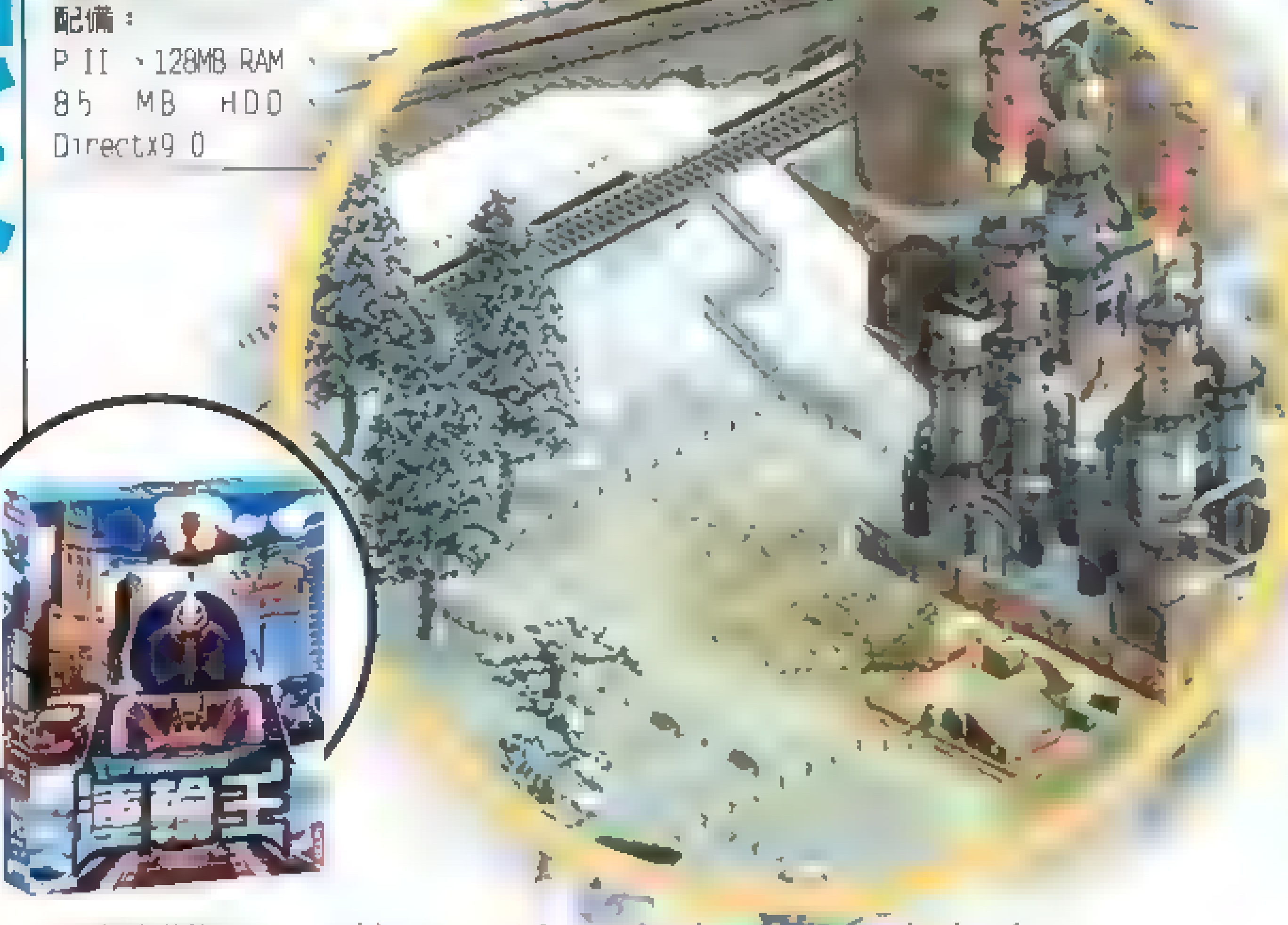
上手指南

1. 鐵路很好用，但是記得必須把所有的鐵路、車站串聯才有辦法建設。
2. 每個機場不要指定成為太多飛機的起降點，否則會看到一堆飛機在上空盤旋而無法降落。
3. 同一條鐵路可以讓一輛以上的火車通過。雖然車速會變慢，但火車會自動變成透明狀態，不會讓兩列火車對撞。把好幾列火車放在同一條軌道上，對提升遠程運輸軌道的使用效率有很大的提升作用。
4. 注意每個城市的供需，不是每個城市都有旅客要去的。
5. 遊戲沒有借款的功能，所以要小心花錢。



模擬樂園番外篇 運輸王

撰稿　宇宙人
製作　ATARI
代理　英寶格
類型　策略模擬
售價　NT$ 890
配備：
P II 、128MB RAM、
85 MB HDD、
Directx9.0



■官方網址 http://www.atari.com/us/games/locomotion/pc

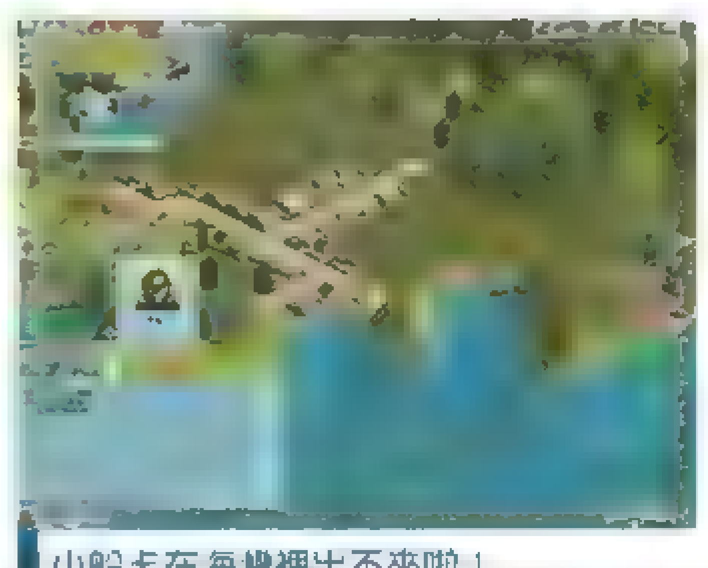


1999 年由ATARI 所推出的《模擬樂園》受到玩家相當大的好評，玩家除了可以循序漸進地經營整座遊樂園之外，也可以藉由遊客對各項遊樂設施的喜好程度來獲得一些成就感，更因此帶動了這種類型遊戲的製作風潮。五年後同樣的遊戲引擎被用來製作成這次的《運輸王》，姑且不論沿用舊引擎的出發點是否是為了成本節省的考量之外，這次的新作品到底有什麼吸引力呢？讓我們一起來看看。



舊瓶新裝，畫面稍嫌不堪

稍微有點遊戲年齡的玩家在一進入遊戲後，一定會覺得眼前的畫面再熟悉不過了。從一進到遊戲的選單開始，《模擬樂園》的影子就一直伴隨著玩家的整個遊戲過程，沒有一刻停止提醒玩家：「是的！這是一款 1999 年發行的遊戲的改版！」雖然《運輸王》也和其他遊戲一樣，擁有變更畫面解析度的選項，但即使玩家把解析度調整到最高，可能還是會很難相信這是一款新遊戲的事實。往好處來想，這款遊戲能讓玩家有一定程度的親切感，因為不只遊戲開始之前的背景圖只把主題樂園裡頭的雲霄飛車改成一輛輛在路上跑的貨車、火車、或天上飛的飛機而已，就連遊戲內的畫面解析度也與當年如出一轍，絕對能讓玩家有十足的親切感。

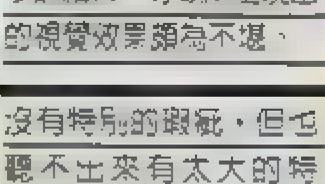


小船卡在海灣裡出不來啦！

如果把機場換成摩天輪，是不是像極了主題樂園？



高高低低的建構方式是不是像極了模擬樂園？



畫面指數 5

畫面品質停留在古早時代，使用當年模擬樂園引擎的結果，導致所呈現出的視覺效果頗為不堪。



操控指數 6

介面設計停留在模擬樂園時代，沒有什麼太大的不同

音效指數 7

沒有特別的瑕疵，但也聽不出來有太大的特色



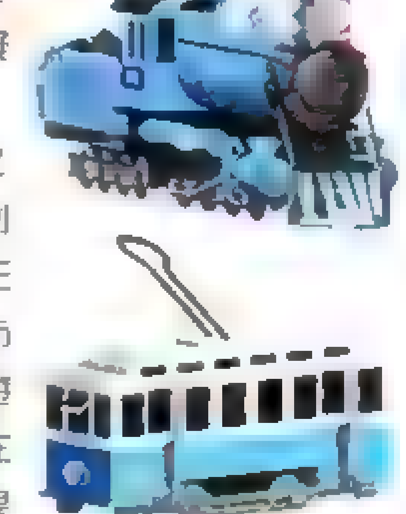
內容指數 6

除了連線對戰功能外，其餘與一般模擬運輸遊戲內容大同小異，很難自同類型遊戲裡勝出

平均指數 5

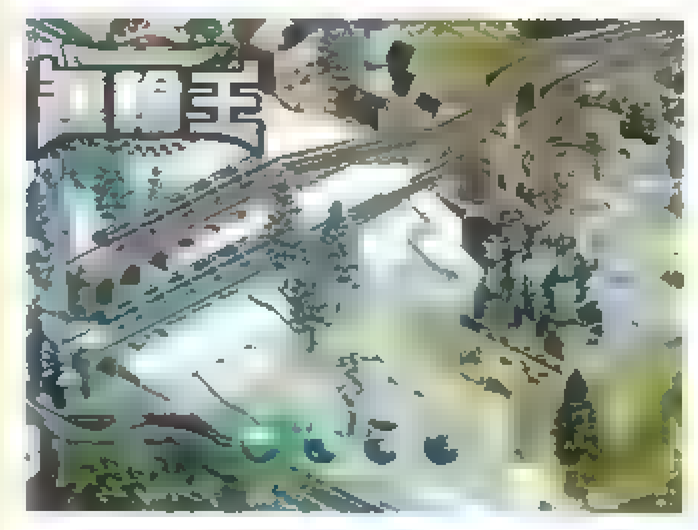
完全是模擬樂園的另一個版本，看不出太多的新意，特色也明顯不足

遊戲設計細緻程度不足，人工智慧有待加強



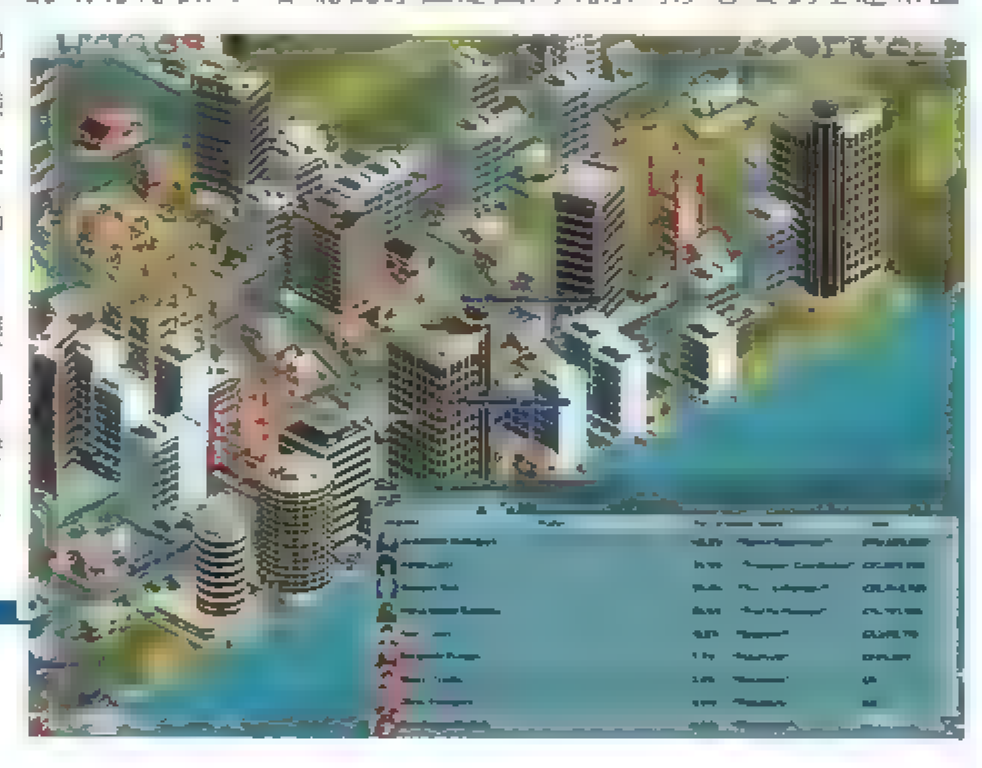
《運輸王》除了在畫面令人頗為失望之外，老實說，在其他方面也不是十分理想。以旅客的載運來說，這款遊戲不像《模擬運輸公司》裡頭，每個城市裡的旅客都有他們想要去的目的地，如果玩家把運輸工具建築在兩個相互之間沒有運輸需求的城市之間，就完全收不到半毛收入。由於《運輸王》並沒有上面所提到的這種設定，所以玩家可以在城市與城市間隨意運輸乘客，反正只要在一個車站內累積夠多的旅客，並且把他們載運到其他城市就好，至於這些乘客到底想不想去這個城市，則完全不在這款遊戲的設計範圍之內。而在人工智慧上，遊戲的表現恐怕也沒有在水準之上。以島嶼眾多的北歐地圖來說，由於海岸線曲折，如果玩家想要以船隻來載運乘客，會有很高的機率看著您的小船卡在海灣裡，來來回回地繞個不停，這時玩家不僅僅要看著運輸成本不斷增加，更要把原先的交通工具賣掉，甚至運輸路線整個棄置。這種情況尤其在玩家已經建構了大量的運輸系統之後最為困擾，經常會因此而出現明明已經蓋了一堆運輸工具，卻又不知道到底是哪裡在漏錢的情況，等到發現問題並且修正好之後，白花花的銀子多半已經損失不少。可能是因為採用以前《模擬樂園》引擎的關係，玩家在遊戲裡也可以讓運輸路線高高低低，到處轉來轉去…但是，這已經不是一套主題樂園的遊戲，筆者實在不太明白這樣的設計對遊戲有什麼幫助，陡坡所造成的刺激感並不會在這款遊戲裡替玩家增加收入。





娛樂性不足是致命缺陷

雖然運輸類的策略遊戲有很多時候是需要玩家動手來蓋各種交通設施的，但是因為遊戲性質的關係，更大的享受應該是看著這些蓋好的設施自己運作，看看小車、小人在整個運輸系統上動作的過程，並且坐收財富不斷滾入所經營的公司。這是策略模擬遊戲最大的樂趣所在，而《運輸王》在這方面的設計應該不能算是成功的。除了因為畫面細緻程度不足，導致由觀看所產生的娛樂性不佳之外，臭蟲也讓玩家對遊戲的人工智慧難以產生信任。《模擬樂園》的成功有很大一部份的原因是因為玩家可以感受到主題樂園裡的遊客的快樂，同時也能聽到大小朋友因為搭乘刺激的遊樂設施而大聲尖叫。反觀《運輸王》的賣點究竟在哪裡呢？筆者實在找得有點吃力，如果真要挑出一個優點的話，我們恐怕只能說這款遊戲所使用的引擎曾經在五年前大受歡迎，這樣而已吧！



遊戲裡包含了公司間競爭的功能。

上手指南

❶ 小心觀察您的運輸路線，遊戲可能沒有您想像的聰明。

相似遊戲推薦



REVIEW

評 遊戲

大戰略



撰稿 Jabaco
製作 .ESTA
代理 英寶格
類型 RTS
售價 NT$ 890
配備
PentiumIII 800、256MB RAM、支援dx8.0 並具有32 MB記憶體的3D顯示卡



■官方網址 http://www.tw.atari.com/

從早期的《紅色警戒》開始，RTS經歷了多年發展，RTS的遊戲中的歷史背景涵蓋了古代，中世紀、二戰、未來，甚至是地球和太空，但是人類歷史上屬一屬二激烈，殘酷的一次世界大戰卻鮮少有人著墨，這一次總算有公司抓住了機會以一次世界大戰為題材，發行了這款即時戰略遊戲－《大戰略》，讓我們來一起看看這個遊戲的特別之處吧！

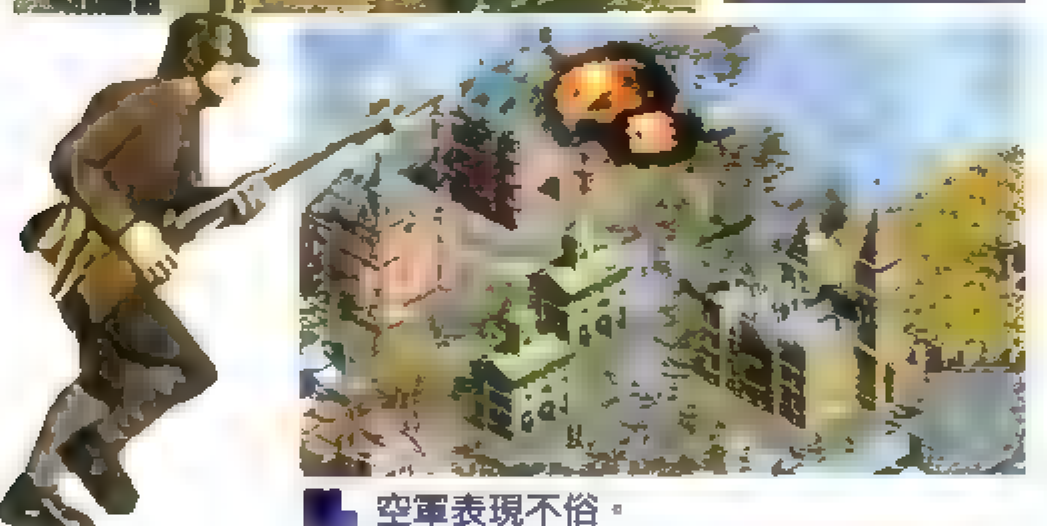


少見的一次世界大戰的題材

1914年加夫里拉・普林西普用手槍射殺了弗朗茨・費爾季南德大公及其妻子。這一發子彈導致人類史上最血腥的戰爭之一，第一次世界大戰的爆發，遊戲也就此展開了。玩家可從五個參戰國中（法國、德國、俄國、奧匈帝國和英國）選擇一個國家來開始新的征戰，至於玩法和操作和以往的RTS遊戲差不了多少，所以也就不多作介紹了。



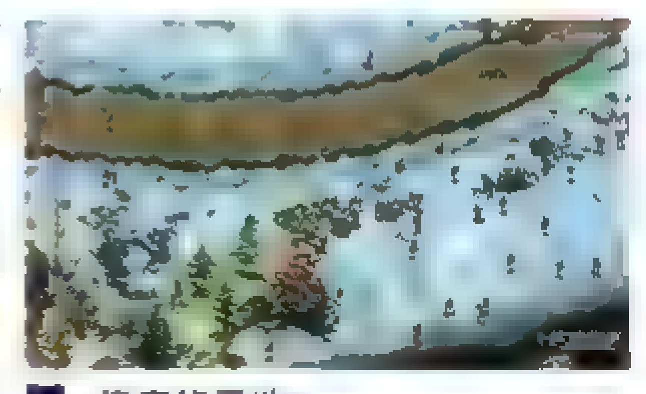
一戰特有的砲台陣地。



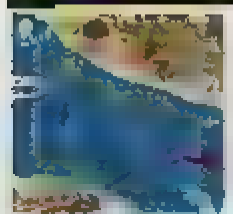
空軍表現不俗。

忠實呈現俄羅斯風情

總和來說，遊戲的畫面保持了一種深色調和一種暗色調，開始功能表和面板功能表是木製的彈藥盒，這都使你感受到濃烈的一戰氣息。整個開場畫面很有特色，進入遊戲以後，五個國家的建築都不一樣，皆有各自的風格，同樣的士兵裝備、面貌上的不同，也可以一眼就看出來。第一次世界大戰的中心點是俄國，各式古色古香的俄羅斯民間建築，在戰場上大大的襯托出了俄國十八世紀中葉那種濃重的重金屬工業風格，礦井的煙囪中不斷往外冒著黑煙，而工人則非常辛勤的揮舞著手中的工具努力工作著。非常有趣的一點是，有鑒於俄羅斯這個國家，讓人有冰天雪地的第一印象，製作小組乾脆就把遊戲的場景完全設計成了雪景，值得一提的是，這裡的雪景可不類似於《紅色警戒》裡那樣掛一塊白布就了事的喔！試想一下，哪有連續一年半載地面全白的地方呢？在地圖上，黑色的小路還留著雪水融化後的污泥，而樹葉已經掉光的小樹上則會堆滿厚厚的積雪，有的時候上面還會落下一兩隻小鳥，一旁俄羅斯農莊的屋頂上則還有部分雪跡，好一派俄羅斯農家風格，如果不是戰爭，還真想在這裡住上幾天。



染血的雪地。



畫面上看之下一些平凡，但是事實上只要多方去看，會發現遊戲畫面製作的非常細緻，讓人有耳目一新的感覺

畫面指數 8



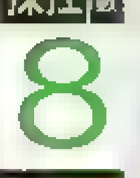
一鼠走天下，和傳統的RTS沒有太大的差別，操縱性還算不錯

操控指數 8



相當用心的音樂和音效設計，十分恰當的配合了遊戲的氣氛，甚至會因為操控國家不同，而使用那個國家的語音

音效指數 8



[illegible]

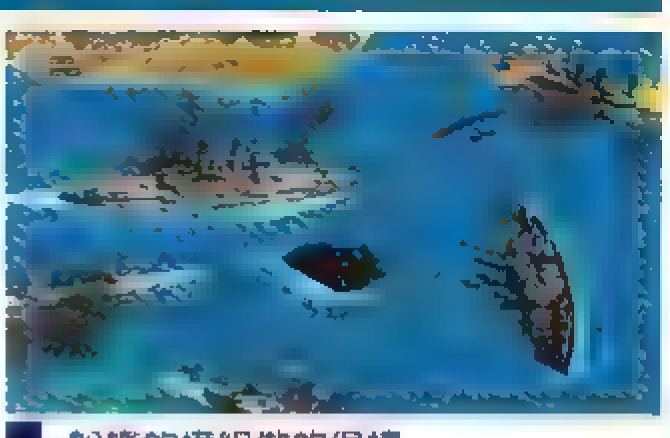
內容指數 8

平均指數 8

表面平凡但是內容豐富的作品，不論是畫面、音效、內容上面都有一定的水準，可以稱的上是一款佳作，RTS的愛好者應該一玩的作品。

頗高的AI設計

遊戲中敵人的AI表現在某些地方來說是相當不錯的，他會誘敵深入，把你引誘至圈套中，然後在高地上用火砲轟。另外，敵人的目標是完全殲滅你的部隊，對你的建築物很少感興趣，所以根本不炸它，這和我們玩即時戰略時，遊戲集中力量摧毀敵人建築的方法有所不同，而兵種相剋已經成了即時戰略發展的一個大方向，人海戰術在本作是不適用的，也許你在剛開始時擁有差不多充滿一個螢幕的騎兵並且正打算讓他們衝鋒，但是敵人的機關槍兵會在老遠的地方對你開砲，往往只要兩挺機關槍就可以通殺，但是砲兵卻可以很容易解決機關槍陣地，總之不要想靠人多去打贏戰爭。



船艦的模組做的很棒。

上手指南

1. 另外步兵還會以房子為掩護，躲在房子裡大量射殺騎兵，騎兵沒法炸房子，只能乾瞪眼。
2. 請善用兵種相剋的概念，能達到以少勝多的戰果。
3. 一次世界大戰時候的空軍還在剛起步的階段，所以不要把本作的空軍拿來當作現代戰爭裡的空軍來用，否則會無死你。
4. 玩家還可以徵收「長官」，長官的能力和步兵相同，但是如果隊伍當中有長官的存在，就會讓隊伍的攻擊力和移動力上升許多。

精緻細膩的聲光效果

遊戲的經濟系統方面有各種的資源：木、鐵、金、電、石油和食品，形形色色根據史實製作的建築物。本遊戲大大簡化了內政系統，例如，你只要造糧倉和木材場，不需要派人砍樹、收集糧食。遊戲的重頭戲是在戰爭上，本作有支援重新修復系統，為了較容易控制經濟和軍事發展，在遊戲中有經濟和軍事顧問幫助修復，也不太需要去注意那麼多事，各樣戰鬥單位配備齊全的軍隊，從步兵、騎兵開始，到使用潛艇和化學武器，所有的戰鬥單位皆符合真實。而機槍在戰爭初期會成為戰場的決定因素之一，在馬恩河戰役中，使用機槍的德軍將英法聯軍成批地殺傷，其效果比突襲中的MG-34只聽聲不見火的效果要震撼得多，坦克部隊做得更是精細，一些對一戰瞭解較多的朋友應該知道，早期的坦克車是二輪的，但是英國過頂履帶坦克升級後，其身後的尾輪會消失，這個小設計也很精細地被做了出來，當然要很仔細看才看出來。另外，海戰可以說是這款遊戲中最經典的部分，在建造砲艦的漫長等待中你可以看到一艘艘砲艦慢慢地成形，安裝各種部件，遊戲設計人員還為砲艦的各個砲位做了特定的設計，在遊戲中隨著攻擊的角度不同，玩家可以看到在戰艦上的每一門火砲都是可以旋轉的。雖然這只是很小的一個方面，但從這裡就可以體現出遊戲製作者們細膩的性格。此外，遊戲的音樂和音效表現的也不差，在戰爭中槍砲聲、刀劍拼鬥聲不斷，另外，五個國家說的都是本國語言，在遊戲中如果戰鬥平緩配上的是舒柔的音樂，如果戰事緊張的話，遊戲音樂會自動換成激昂壯烈，總的感覺是不錯的。

結語



基本畫面和一般的RTS沒有太大差別。

雖然說這款遊戲有些不錯的優點，但是畢竟模仿味道很重，另外遊戲中還是有不少的缺點，如果你以前沒有玩過《哥薩克騎兵》系列，或是想體驗一下一戰的遊戲，那你可以來玩玩這款遊戲。《大戰略》仍然是一部值得一玩的即時戰略遊戲，它的各種遊戲特點和濃重的俄羅斯風格都使我們感覺到十分新奇。而考據詳實的戰鬥場景和精細的遊戲畫面也是難得的用心之作，遊戲中最大的缺點是AI作弊有點明顯，生兵的速度太快，另外還有一些小BUG，雖然無關痛癢，但是仍是缺憾，但是整體而言不能掩蓋本作的優點。



光輝傳承

撰稿：酷極
製作　陽展科技
代理　智冠科技
類型　戰略角色扮演
售價　NT$ 599
配備：
PII 233以上、128MB RAM、DirectX8.0、2.5G硬碟空間、8倍速光碟



■官方網址 http://www.soft-world.com/

年紀愈大愈是覺得人情淡薄，是科技網路發達所遺留下來的產物嗎？總覺得只要有網路所有難題都可以迎刃而解，前不久MSN大停擺，那天突然間發現，這世界少了不少喀喀喀的鍵盤聲。現代人倚賴網路而生，變得不知如何簡單的面對自己的生活，人與人之間只會由網路溝通，不知不覺大家都成了「溝通半殘族」。而在網路遊戲充斥的現今，不免讓筆者想起當初玩單機遊戲的感動，而這款遊戲或許能喚起你遙遠的記憶。

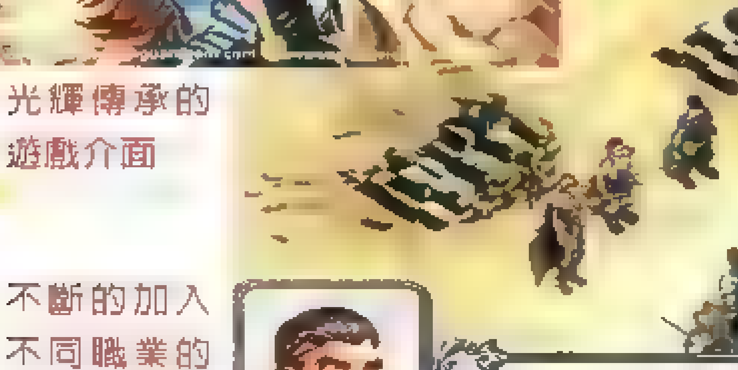


老套的黑暗勢力與英雄的故事

遊戲故事背景在描述男主角格蘭特父親－麥克斯，集結眾英雄鬥士為了保護神秘的蓋亞大陸而跟暗黑魔族的戰爭，當然格蘭特的父親又在這場光明與黑暗的戰爭中失蹤，加上黑暗勢力的蔓延，格蘭特跟眾英雄們一起抵抗黑暗勢力，並尋找他失蹤多年的父親。在遊戲中玩家扮演著失去父親的十六歲少年，因為出門打獵不小心遇到父親以前的舊戰友安迪受傷倒地，所以格蘭特把他救回去治療，因此熱血少年格蘭特為了找尋他父親就與安迪踏上旅程。



光輝傳承的遊戲介面





不斷的加入不同職業的角色參加冒險

哀戚的死城進行曲

遊戲的開頭動畫及音樂算是有一定的的水準，進入遊戲後，人物採用2D方式呈現，建築物的建構表現平平，戰鬥時的背景則是使用水彩式的柔美畫風。音樂的設定方面，進入不同城鎮會搭配不同的背景音樂，但每首聽起來都十分的淒涼，就像一座死寂般的城鎮，另外，城鎮雖然也有NPC，但只有小貓兩三隻，且並沒有蒐集任務情報的作用，此外，建物缺少透明化的功能，很容易到處碰壁找不到出路。在遊戲中可以大量使用技能，華麗的技能畫面並沒有搭配上足以讓人震撼的音效聲，這點也十分令人惋惜。



加入眾多的伙伴仍然不敵對方的攻擊



真是的色老頭的國王竟然引敵人入室。



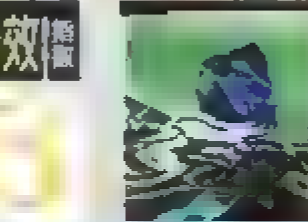
畫面指數 7
遊戲開始的CG戰爭動畫極具震撼效果，彷彿身歷其境中



操控指數 8
沒有繁複的操作設定，操控介面簡單明瞭，容易上手



音效指數 6
音效實在沒什麼特別之處，僅帶給玩家哀戚的感覺



內容指數 7
劇情的發展雖然很老套，但可以喚起玩家玩傳統戰略RPG的記憶

平均指數 7

整體玩下來劇情張力還算足夠，不過很明顯利用戰鬥拖延劇情，不過想回味傳統戰略RPG的玩家不妨一試

永無止盡的戰役？

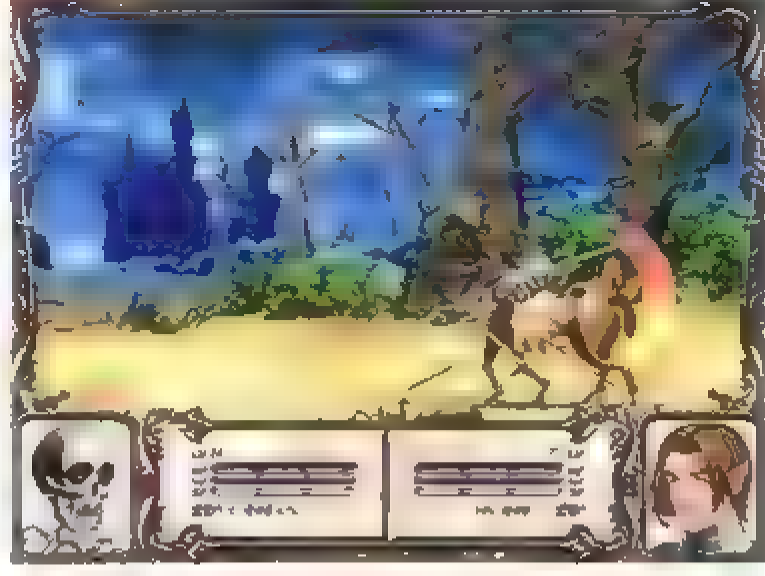
遊戲開始是採用五個介面選項，開始遊戲、載入遊戲、收藏夾、系統設定跟退出遊戲，讓人一目瞭然很容易上手。主角是一個十六歲少年，因為要救父親的舊戰友－安迪，會先來場昆蟲魔族大戰，遊戲的戰鬥模式是採回合制戰鬥模式，戰鬥畫面則採用橫向捲軸，這也讓戰鬥畫面更具震撼力，但美中不足的是，有時會看到人物消失在攻擊途中(BJG？)，另外，在戰鬥過程中MISS的機會很高，打完一回合會浪費不少光陰。另外，角色隨著等級增加並沒有明顯提高攻擊能力，只能使用技能打天下，如果沒有學習技能的話，在眾多敵人包圍下，只能乖乖的被毒K一頓。遊戲當中只要等級從LEVEL 1升到LEVEL 2再到技能商店購買技能，可以不分職業的學習許多技能，但也會因為角色的能力值不同，殺傷性也有很大的差別，相同的技能使用在魔法劍士上能使敵人瞬間就受到強力傷害，但用在忍者身上就減弱許多，敵人沒受到傷害反而會逆向攻擊，另外，像弓箭手就不能夠選擇火矢彈、等等的魔法攻擊技能。除了角色技能有所限制外，戰鬥時移動後竟然無法使用技能攻擊，即使在技能使用範圍內，筆者不知這是設計公司「獨特」的設計，還是故意把戰役的難度加深(因為一般攻擊設定的很弱，只能使用技能才能克敵致勝，但移動後卻只能使用一般攻擊，所以被大量敵軍包圍時，戰勝的機率寥寥無幾)，進而拖延整個遊戲長度，希望這些只是筆者的胡亂瞎猜。



遊戲中常常會出現不同等級相同的骷髏怪

無法移除之痛

《光輝傳承》有個BJG，害得筆者的電腦飽受折磨，一款遊戲難免會有幾個美中不足的地方，單機遊戲與線上遊戲最大的不同就是，線上遊戲只要在電腦自動上線更新就好，單機遊戲往往要找代理商網站，或者是設計公司網站尋找更新檔下載，由於在玩《光輝傳承》中，進入遊戲介面時按ENTER時，有時竟會自動跳出桌面中，這很明顯的是一個BJG，於是上了陽展科技下載1.02更新版，孰料更新完之後，出現了更大的問題，那就是遊戲根本進不去，只好重灌，這時自動執行程式卻一點反應也沒有，最糟的是在控制台的新增移除程式也沒辦法移除，打電話去客服詢問也問不出解決的辦法，另外，在遊戲裡面還有一個小BJG，遊戲跟音樂竟然出現不同步，譬如要進入PK戰場練練等級，在載入過程畫面跟遊戲裡面的音樂出現了重疊，聽久可真傷耳，至截稿前仍未出現解決這些BJG的更新檔。



遊戲的背景用色鮮明沒有動畫的效果



菲莉娜的朱雀翠羽箭招

上手指南

❶記得每打一回合就要按ESC儲存檔案，不然不小心被敵人打敗又要重頭開始。

❷在遊戲裡面必學祈禱之光，才能復血團員又能提昇自己的經驗值，一[redacted]。

❸技能最好全部都學起來打怪才能一次就解決，且魔力藥水是少不了。

相似遊戲推薦



評遊戲 REVIEW

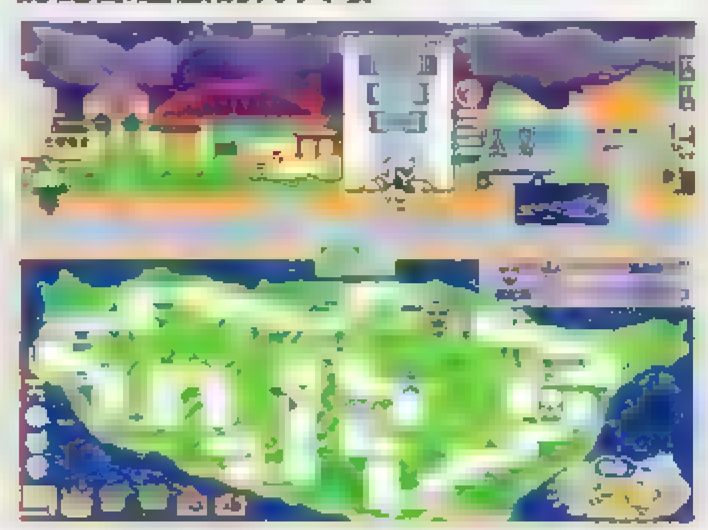
美食天堂之台灣食字路口

撰稿 [illegible]蕾絨毛狗
製作 數位船長
代理：智冠科技
類型 益智
售價 NT$ 399
配備：
PII 450MHz、RAM 128MB、200MB 硬碟空間、32MB nVidia GeForce2 or ATI Radeon 支援 DirectX 8 OpenGL/ Direct3D 之相容顯示卡



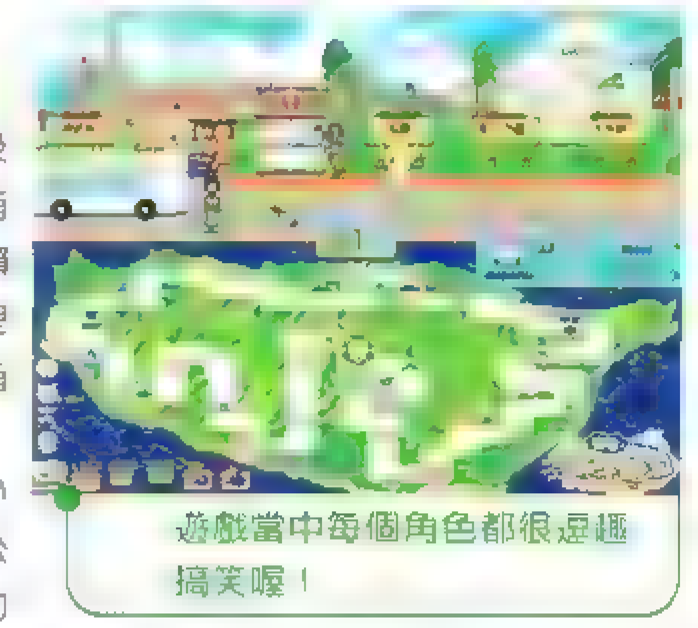
■官方網址 http://www.digicapt.com/

老實說，毛狗對於大富翁類型的遊戲，除了先前的《大富翁四》之外，就是《富甲天下》系列的接觸，其餘時間都被編輯採用水深火熱的實尾島苦訓方式(詳情請見韓國電影－實尾島風雲)訓練遊玩 FPS 類型的遊戲，一直到了最近接到了《美食天堂之台灣食字路口》，是由數位船長所製作的小品遊戲，才發覺到...什麼叫作天堂！終於不用再拿刀拿槍上戰場了！啊～真是和平的景象啊！不過為了廣大讀者玩家們著想，毛狗也將忠實的記錄遊戲的好與壞。

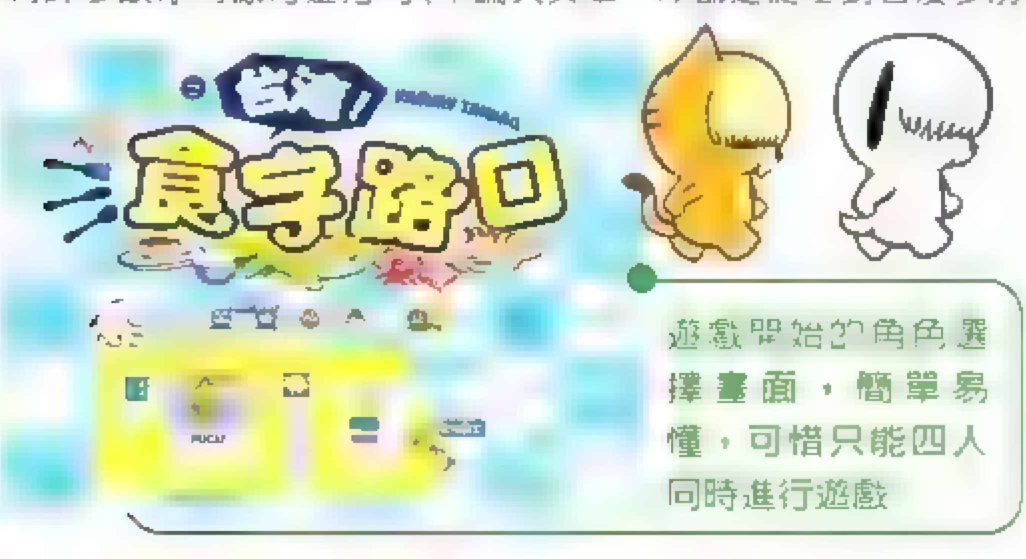


可愛逗趣的遊戲風格

老實說，當毛狗剛拿到遊戲的時候，一度以為是類似東瀛的美少女饗宴大餐，不然就是屬於限制級改版的 R 級遊戲內容(因為封面使用誘人的日本美少女)，呃～但是一切皆因想太多，當毛狗安裝完遊戲之後，發覺到遊戲就算完全安裝也只花了硬碟 84MB 空間左右，這這這...這麼小的硬碟容量應該不會有大量的圖畫向量要素在裡面吧！後來進到遊戲裡面才發現到，這屬於小品的大富翁類型遊戲。遊戲的風格是採用上下兩格分級制度，下面的是台灣大地圖，可以看到各個行進格點，能清楚看到玩家們的大圖像在格子上面緩慢的移動；此外將滑鼠移動到格子上面還能夠觀看各地方小吃名產的詳細介紹。而上面的動畫格則是角色們前進時所走過的地點、店面或是台灣當地的各個名勝等等，當然當中還有許多跟你同樣行進方向(不論人與車一律都是從左到右慢步前進)的逗趣角色，以及各種行進車輛(有沒有計程車來一台吧！懶的走路，反正遊戲裡面賺的錢多)，前景有時候可以看到辣妹、有時候是逗趣的小偷，甚至是聖誕老公公，中景是一路上的小吃建築物、醫院、警局(當有玩家們受傷住院，或者是做壞事被抓進牢裡服刑的時候，其它玩家們剛好路過的話，會看到該玩家的大頭圖在醫院，或市監獄當中喔！)等等，遊戲當中則是用加油站，和辣妹檳榔攤當機會與命運格，這...果然很符合台灣風格啊！至於後景，則是台灣各當地的名勝以及古蹟，台北 101、苗栗龍騰斷橋、日月潭、赤崁樓、中正國際機場等等，令人不禁莞爾一笑。除了三層 2D 物景之外，特殊的事件則是另用 POP 跳窗出來的方式呈現，頗有新意，再加上簡單且淺顯易懂的操作介面，以及購買方式(遊戲當中還有 7-11 可以進行買賣卡片的功用，感覺就像在自家隔壁逛便利商店的親切感)，配合上頗為盡責的音樂背景以及特效呈現方式，在在都讓這個小品遊戲充滿了樂趣與驚奇在其中。



遊戲當中每個角色都很逗趣搞笑喔！



遊戲開始的角色選擇畫面，簡單易懂，可惜只能四人同時進行遊戲



風格屬於早期大富翁類型的2D 横層圖像，頗有一種令人回味的復古感覺，可能稍嫌退流行。

畫面指數 5



遊戲操控只要一個滑鼠就能夠行遍天下，遊遊全遊戲，一些選項的畫面也可愛的令人喜愛。

操控指數 7

背景音樂還算盡責的從頭一直陪伴玩家到結束，屬於標準令人熱血的大富翁背景配樂類型。

音效指數 5

這一遊戲的步伐並不會發生重大的異暑，不過遊戲速度就算調到最快也是仍舊有些緩慢了些。

內容指數 5

平均指數 5

基本上遊戲屬於全■老少咸宜一歲到九十九歲皆可遊玩的容易上手大富翁遊戲。

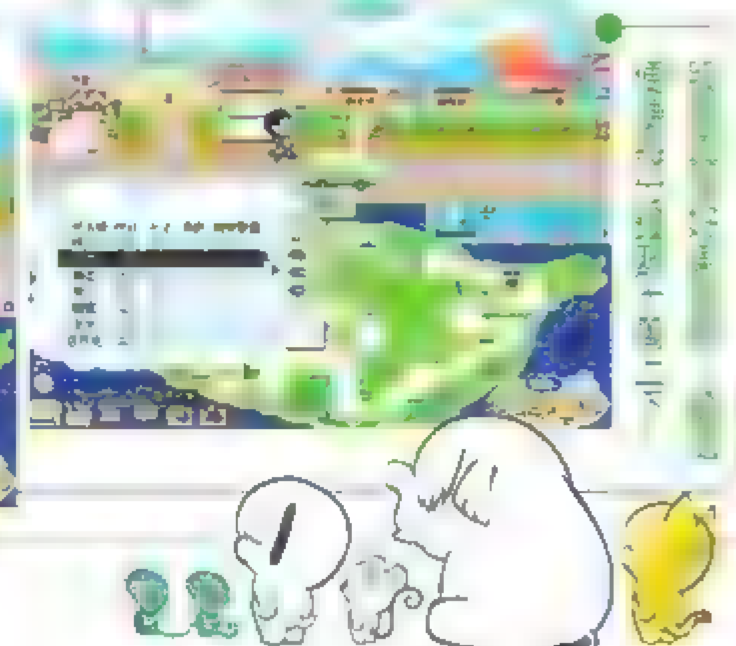
熱血配樂曲



在玩家們一路上奔馳於台灣寶島這個美麗世界的時候，一首首充滿著熱血大富翁旋律的配樂將死咬著玩家們的尾巴，不肯鬆脫。而且遊戲由於採用2D呈現的畫面風格方式，登入遊戲與登出遊戲時候，背景音樂會馬上切入，速度之快；有時候還會聽到進場音樂還沒結束就播出了另一首背景配樂，造成了雙音樂重複播放效果。至於音效方面，則伴隨著不同背景或是選項會有各種不同的逗趣小音樂穿插起舞演出，跟小動畫一樣(當玩家們進行買地或者是有事件發生的時候，玩家的頭上會有小圖說圖案出現，表現出不同的表情，例如：高興黃、憤怒紅、無奈紫...等等)令人感到愉悅。

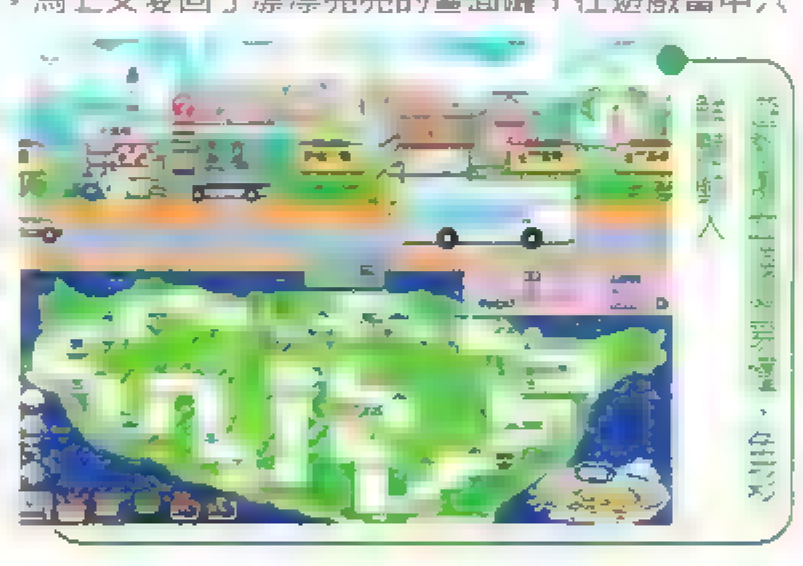


特殊事件用POP彈跳出來的方式表示



食字路口三五七

整體來說，《美食天堂之台灣食字路口》算是一個標準的小品大富翁遊戲，適合男友送給剛學電腦不久的女友們遊玩，或者是每人家中準備一套一起同樂遊戲(因為售價合理便宜)，遊戲當中採用現今台灣流行的樂透機開獎方式移動(數字12個)，小缺點大概是遊戲整體的進行速度稍嫌緩慢，雖然有調整速度能把速度調快的選項，但是對於玩慣FPS類型遊戲的毛狗我來說，還是有點慢...XD。再來有時候會發生上面格背景發生小小馬賽克情形(感覺就像是以前紅白機當機時候的方格畫面)，大多發生在視窗切換或是玩家們還使用下載軟體有拖曳區顯示視窗的時候，但是別擔心，遊戲還是繼續能玩，只要玩家們儲存目前進度，然後讀取一下，馬上又變回了漂漂亮亮的畫面囉！在遊戲當中只要用滑鼠就能夠行遍天下，所有資料也有明確的選項與解釋，不然就是滑鼠連點兩下也能開關資料窗。此外遊戲當中並沒有時間限制，而是以破產為遊戲結束，當玩家們破產也能觀看其他玩家或是電腦繼續進行遊戲，所以要小心；雖然炒股票能賺很快，但是身上現金如果不多，只要有事件發生扣錢很多，也算是破產喔！小心！



上手指南

1. 遊戲當中，請隨時愛用賽福羅德大法(Save/Lord)，雖然有點投機，但是對於一些大意外的發生，會有時空逆轉、反敗為勝的關鍵效果喔。
2. 一進入遊戲的時候，記得先調整遊戲行進速度，不然整體遊戲速度略嫌緩慢了些。
3. 強烈建議一進入遊戲之後，就先購買股票，選擇易漲類型的股票，身邊資金留下5000大洋應該就夠了，然後搭配賽福羅德大法，就能常保股市長紅，財富無限累積下去囉，因為股市幾乎隨時可買賣，所以當現金不夠的話在變賣些許股票回到5000大關即可。

相似遊戲推薦



爵爺吉祥

撰稿 Alerzart
製作 酷奇思
代理 天泉科技
類型 冒險養成
售價 NP$ 599
配備：
PIII 500Mhz 以上，128MB 記憶體，DirectX8.1 相容之顯示卡、音效卡，1.2GB 以上之硬碟空間



■官方網址 http: /www cookys com tw

自日本 Konami《純愛手札》確立了冒險養成的典範後，後繼的文字冒險遊戲，往往都傾向於戀愛遊戲的風格。同樣地，養成要素也被一起延續下來。對於市場而言，此類遊戲遊戲方式雖然還尚未成為主流，但無可否認的是，「文字冒險」與「策略養成」兩種模式的結合已經儼然佔有一席之地。本次所要介紹的《爵爺吉祥》就是其中的一個範例。



醉翁之意不在酒？

以中國古典為題材的冒險養成遊戲並不算少，過去天堂鳥以及智冠科技都曾推出過類似的產品。同樣地，「中國古典情愛文學」的招牌又再度被拿出來使用。想當然爾，對於這類作品而言，自然目光焦點都會擺在精心設計的女主角們身上。然而，應該是遊戲重心的女主角們，這次的事件量實在少的可憐，除了極少數的例外，只要還沒達到觸發女主角事件的參數，有時甚至連碰個面都很困難。此外，事件觸發的時間限制，令遊戲難度相對提高許多。這種情況，同時也引發出了後續的問題。由於在設定上的缺陷，加上事件過少，導致對話與劇情的重複率過高。打個比方，就像是程式卡在無限迴圈的 BUG 中，對話的內容不會配合劇情的發展而有適度的改變。好感度雖然還是可以增加，但這樣容易造成不夠連貫的情況。如此不合理的現象，讓各個女主角劇情的完整性與結構都顯的薄弱而不夠踏實。在缺乏足夠說服力的情況下，後期的肌膚之親感覺就變得非常莫名其妙，簡直就像是為了存在而存在的，難道果真因為「醉翁之意不在酒」？



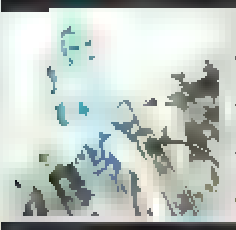
開頭選單畫面

時間軸設定的疏失

前文提到，遊戲有時間上的設定，因此無論是店家或是事件，都會有固定的觸發時間。時間軸的設定是採取西方的方法來計算的，換言之，遊戲中看不到中國的「天干地支」，如果這是以方便玩者為前提而刻意設定的，些許的不合理現象是可以包容的。但是除了這些部分外，由於設計上的疏失，讓時間的設定顯得有些無意義。關於這個現象，也與批文第一段所提的「無限迴圈」現象有所關聯。遊戲雖然刻意營造出一種時間確實在流動的現象，但是遊戲中卻時常出現無視時間存在的現象。以正常情況下會固定叫主角起床的婢女小蓮為例。當主角於白天起床時，依照時間設定，這時候向主角道早安是合理的行為。但是或許受限於程式設計的對話量，導致無論是白天、黃昏、夜晚、午夜，兩人永遠都是以「道早安」的問候語在打招呼。雖然會因應事件而改變對話內容，但還是會卡在同一個段落中，不停地重複劇情剛發生後的內容。不單這個部分如此，其餘角色偶爾也會有這種無視法則的現象，這樣形同完全破壞了時間的概念，設計時應該留心才是。



共舞一曲吧！

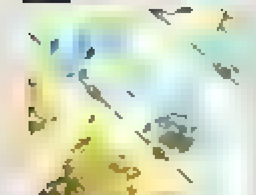




畫面指數 5
畫質與三前的水準有段差距，CG所呈現出來的質感不佳。



操控指數 5
存檔檔的設計以及多餘的選單式移動，皆不易讓遊戲進行的順暢。



音效指數 6
中規中矩的表現，無特別的缺陷，但也無法令人印象深刻。



內容指數 4
事件與劇情推展形式太少變化，難以引起共鳴。遊戲長度的拿捏還有待改進。

平均指數 5

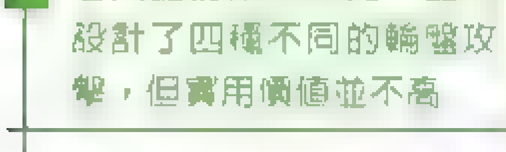
雖然說遊戲整體仍有改進的空間，但對於喜歡中國古典風的玩家仍具吸引力。

拿捏不佳的遊戲長度

遊戲的流程是由移動、學習與事件結合而成。其中學習就是影響能力值的養成模式之一。人物屬性方面設定了許多參數，除了透過學習外，亦可以利用其他設施、戰鬥或是道具來加強。關於屬性成長的流程，多半是以小遊戲來決定其成長值。與一般養成遊戲不同的是，這使玩者對於屬性的提升有比較大的主控權。舉例來說，如果您在國學方面的表現較佳，自然上升的數值也就愈多，而您的成就則是由您來控制的。換言之，過去依照程式計算的結果，到了本作則完全為人為影響，這是比較突出的特色。因此，本作內含的小遊戲，諸如，跳馬、賭博、拼字等等，除了類似於跳舞機的節奏遊戲外，基本上都不困難。但由於遊戲進行的時間過度冗長，事件又少，因此幾乎遊戲大半時間較能觸動的項目，幾乎都是養成的小遊戲。說實在的，即使小遊戲本身的娛樂性再高，玩太久也是會膩吧？遊戲長度是一種相對性的指標，如果劇情本身設定的事件數與變化性本身就不足，再配上本來如此長的遊戲時間（將近200多天，每天又都有24小時），只會讓人覺得無趣與不耐，這樣的設計並不適當。







在武館的訓練畫面，雖然設計了四種不同的輪盤攻擊，但實用價值並不高

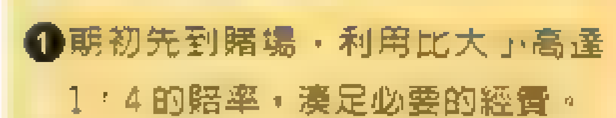
他山之石，可以攻錯

《爵爺吉祥》是一款中國風的冒險養成遊戲，但很可惜的，本作並沒有妥善地利用這個設定。所謂的中國風，並不是單純地將背景轉到古中國，讓人物穿上當時的服飾而已。有著既成的歷史依據，當時文化的特色，用詞遣字的方式，特殊的生活習慣等等，這些都是值得發揮的部分。但本作中幾乎都是輕描淡寫的帶過，除了歷史事件可以多少代表這個時代外，幾乎難以確認背景的對於遊戲的本身的意義為何。在日式文字冒險遊戲當道的現在，要在開放性的環境與之競爭，並非易與之事。但既身處於同一個市場，自然就會被拿來比較。不可諱言的是，以本作目前的整體水準而言，與日本的同型冒險名作相比仍相差甚遠。但是真正缺乏的部分並不在於聲光效果，技術性與娛樂性是不完全等值的指標。遊戲設定、事件鋪陳、以及結構的完整度這些部分，才是真正影響整體娛樂性的要素。然而，這些都是《爵爺吉祥》所不及的地方（舉例來說，單是對話內容就有許多顯而易見的問題）。話雖如此，「他山之石，可以攻錯」，進步的空間仍無限寬廣。所以，請多多加油吧。



上手指南

1. 最初先到賭場，利用比大小高達1：4的賠率，湊足必要的經費。
2. 二月份至三月的期間，請盡可能達成所有女主角的登場條件，多多注意各個對應場所的開放時間以及屬性參數值。
3. 當鋪的東西每半個月更新一次，注意一下（部分物品會影響女主角的事件）。
4. 經費充足的話，可以善用道具來增加屬性。
5. 戰鬥時，普通攻擊的效率遠比屬性攻擊高，只要有一定程度以上的武力即可應付所有戰鬥。







撰稿 羽黨
製作 CIRC.S FETISH
代理 CIRCLS
類型 ADV
售價：¥8800
配備：
CPU：Pentium II 450MHz 以上 記憶體：128MB 以上 硬碟：300MB以上 顯示卡：800x600 以上 24bit以上 音效卡：PCM 其他：DirctX 5 以上

ホームメイド -Homemaid-



原畫作家 ちつちもち 亞星ヤコ 遊戲版本 DVD 語音 女主角全程

唉～本來筆者這個月想評的遊戲是《Milkyway3》的，一方面本身就很喜歡這個系列，一方面感覺可以從這個遊戲中看看近期相當紅的「某家餐飲店」該有的經營方式與成敗等等，不過卻因為製作小組有人太過操勞掛病號，發行日期無限延後…，在這也警惕大家，不管做什麼，健康才是最重要的本錢啊！



■官方網址 http://circus.nandemo.gr.jp/

終の館的續篇？

老實說對於CIRCUS這家公司，筆者可說是又愛又恨。他們能早以《Aries》一炮而紅，後來又推出了《水夏》跟《D.C.》這個相當優的作品，可是他們也相當會壓榨商品的剩餘價值，尤其是《D.C.》這個作品走紅了之後，相關產品一套接一套，騙錢計畫越搞越大，實在令人看不下去。而《終の館》系列則是CIRCUS前陣子推出的超低價位作品集，一共有五套作品，每套都是￥1000的超低價，然後都是無選項，高Ｈ度的單一劇本電子小說，特色是都在同一個洋館內發生，不過都是不同人的故事，搭配略為陰暗的音樂與色調，算是還不錯的小品。不過對筆者而言卻不是非常喜歡這個系列，原因就是此系列實在太重視「屬性」的加成了，主要就是女主角都是女僕裝打扮，然後《雙ツ星》是雙胞胎小女孩；《罪と罰》是超巨乳未亡人，這些就是很明顯走極端屬性的角色設計，對筆者而言是毫無攻擊力可言，反而讓筆者覺得「這系列除了官能外似乎也沒多少值得一提之處」，沒想到原製作小組竟然會想到把這系列全部的女主角拉在一起再度出一套新作，然後售價竟然比原本的五作加起來還貴啊！這也算是一種另類的冷飯新炒吧！不過《終の館第一章 戀文》也不過是今年二月底的東西…。

■極度危險的訊息…只可惜這真的不是BL物

■看起來很盛大，可是除了クララ學姊以外沒一個可靠的



■笨手笨腳的樣子是很可愛啦！不過飛出來的內衣褲種類也太多了點吧



■不綁兩條馬尾差真多



畫面指數 7
圖片方面沒什麼可挑剔的地方，即使是不同原畫不同作品整合度也有相當程度。

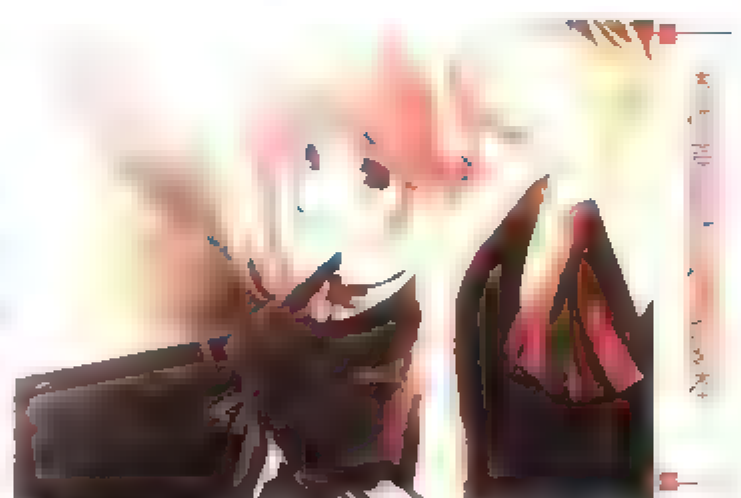
操控指數 7
AVG遊戲操作再怎樣也不會複雜到哪去，不過本作的介面確實是有可以稱讚之處。

音效指數 7
語音僅六名女主角有，加上其他部分的音效也不突出，僅能說平平，音樂反而相當能襯托主題。

內容指數 6
雜燴式的拿一大堆的要素作品，試著湊成一套新作，但是哥肉丸子始終不會成為貢丸。

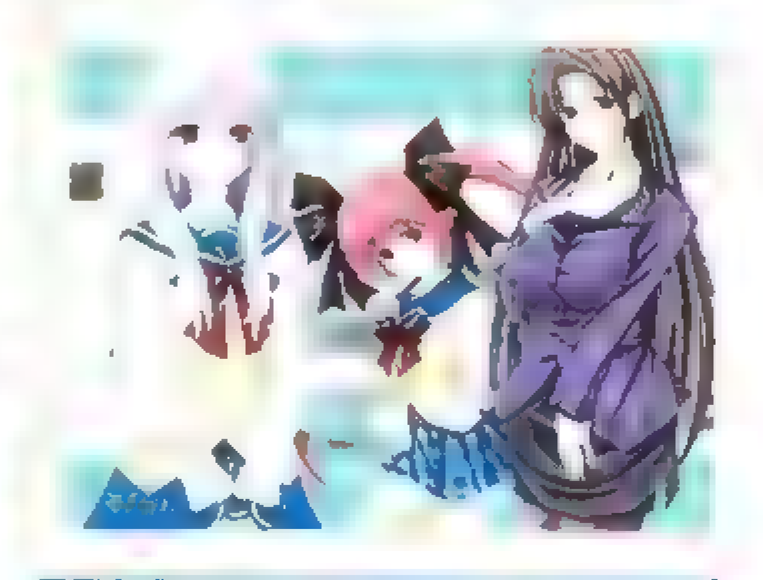
平均指數 6
不算出色的劇情跟拼湊式的結構，說不上好也說不上差，對女僕裝跟各種屬性有特殊愛好的請自己加兩分。

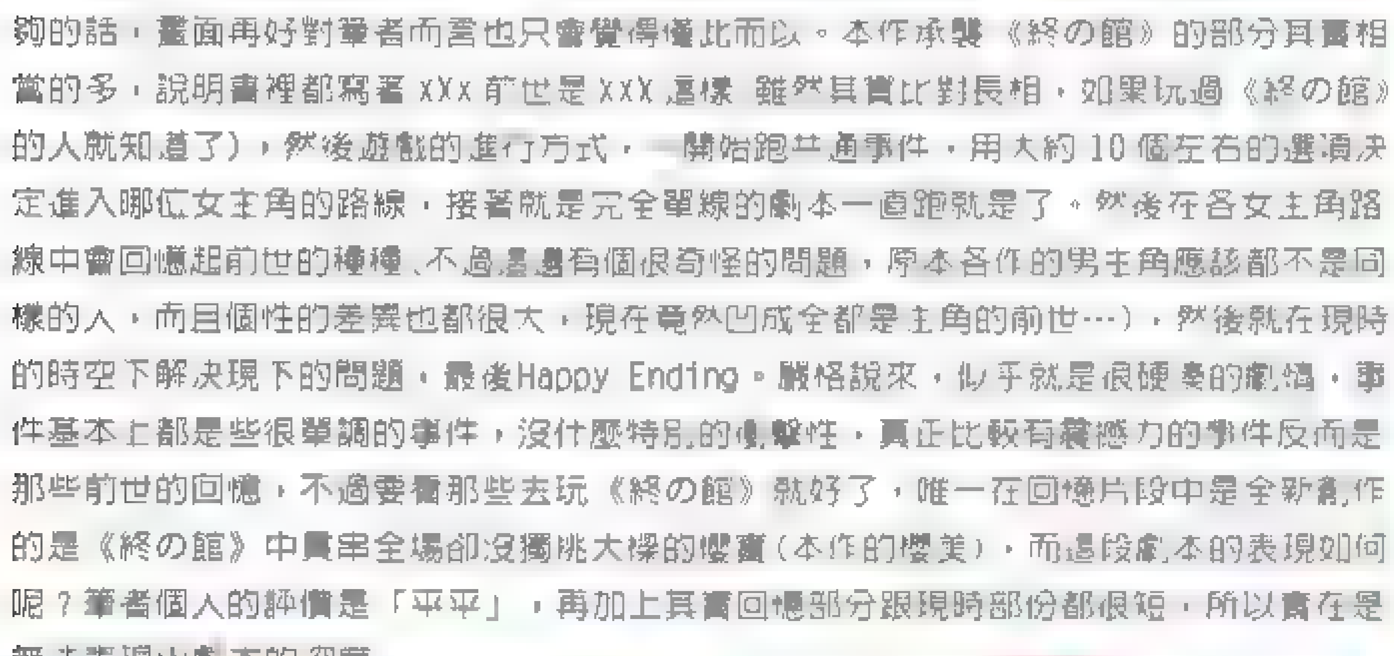
女僕＋妹＝萌？



本作可真是萌要素的大集合啊！女僕是遊戲名就以這作號召了，幾個女主角裡有無血緣的義妹，有兒時玩伴，有超巨乳女僕長兼老師，有印度風味的巨乳眼鏡娘，還有幼女體型的男裝女孩跟無口女，幾名女主角各包了一堆不同的領域，基本上是延續《終の館》的要素，只是把雙胞胎縮減成一個角色，並且讓他穿上男裝罷了。不過單純靠萌的作品，對筆者而言是很沒攻擊力的，遊戲本身的劇本力度不夠的話，畫面再好對筆者而言也只會覺得僅此而以。本作承襲《終の館》的部分其實相當的多，說明書裡都寫著XXX前世是XXX這樣（雖然其實比對長相，如果玩過《終の館》的人就知道了），然後遊戲的進行方式，一開始跑共通事件，用大約10個左右的選項決定進入哪位女主角的路線，接著就是完全單線的劇本一直跑就是了。然後在各女主角路線中會回憶起前世的種種（不過這邊有個很奇怪的問題，原本各作的男主角應該都不是同樣的人，而且個性的差異也都很大，現在竟然凹成全都是主角的前世…），然後就在現時的時空下解決現下的問題，最後Happy Ending。嚴格說來，似乎就是很硬湊的劇情，事件基本上都是些很單調的事件，沒什麼特別的衝擊性，真正比較有震撼力的事件反而是那些前世的回憶，不過要看那些去玩《終の館》就好了，唯一在回憶片段中是全新創作的是《終の館》中貫串全場卻沒獨挑大樑的櫻青（本作的櫻美），而這段劇本的表現如何呢？筆者個人的評價是「平平」，再加上其實回憶部分跟現時部份都很短，所以實在是無法表現出劇本的深度。







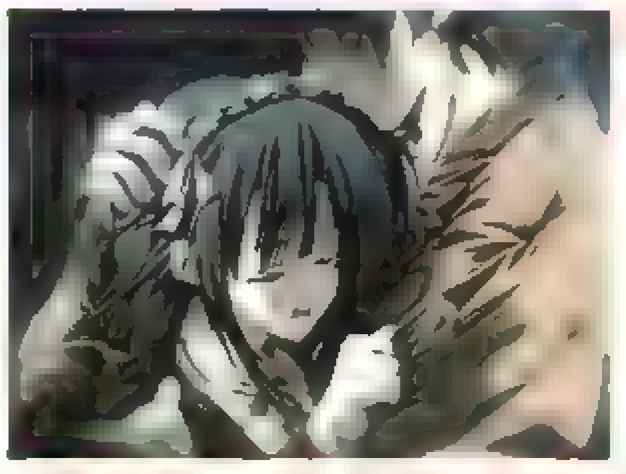






結語

其實或許本作的主要銷售對象並不是像筆者這種對劇本要求特別高的玩家，而對畫面與所謂的萌要素不太在意的玩家吧。因此筆者在評價上會顯得略低。但是以萌要素的運用以及整體的畫面水準上本作都有一定的水準，如果是女僕愛好者不妨一試，不過如果要求的是厚重的遊戲樂趣的話，那這個作品就不太推薦了。


回憶畫面中的時，本作的回憶畫面都有[illegible]

評遊戲 ホームメイド -Homemaid-

REVIEW 評 遊戲

Tender Breeze

撰稿：勇者AAA
製作：O-DiN
代理：O-DiN
類型：AVG
售價：￥9240
配備：
P2-266、128MB、800MB以上硬碟空間、DX8.1以上支援800 X 600、DirectSound對應、PCM支援、4倍速以上CD-ROM

遊戲版本 Win98 ME 2000 XP 語音 有



最近勇者又再一次感受到日本人對品質注重的可怕，為了確定貨品的良率，日本方面就派人遠從日本到勇者的公司督察，逐一台台確認將出貨的機器，幸好前次有過被刁難的經驗，這次便在組裝時就已先自行徹底檢查，這些日本客人對這次的貨還頗為滿意，要不然被發現缺失又得重新加工了。



■官方網址　http://www12.ocn.ne.jp/~riddle/html/odin/odinhp.html

與初戀情人的再次重逢



四年前，因為某些因素讓一對相愛的戀人不得不分開。四年後，主角－壬上 誠史郎現在為一名大學生，對生活上沒什麼不滿的他，在學校也交了不少的朋友，新的生活讓誠史郎漸漸的淡忘了自己四年前的那一段讓他傷感許久感情．．．。但是，一把啟動他塵封已久記憶的鑰匙卻出現了，四年不曾聯絡的初戀情人－小倉 琴美卻又出現在他的眼前，原本已經對琴美逐漸淡忘的主角又重新憶起這名他念念不忘的女子，只是，琴美的出現卻不是意味著戀人的重逢，琴美因為工作的關係在醫院結識了一名男子，交往一段時間後兩人便有了婚約，但她的未婚夫不是別人，正是誠史郎仰慕崇拜的大哥－天野 龍康，面對這樣的衝擊主角久久不能釋懷，一位是自己崇拜的大哥，一位是自己過去的摯愛，讓主角不知如何自處，再者，因為四年來主角和青梅竹馬－井上 亞矢香，以及打工的地方的同事－水樹 奈枝相處了一段時間後，漸漸弭平四年來的感情傷痕，對於這兩位帶他走出陰霾的女性也頗有好感的主角，陷入了三方選擇的苦惱，是要讓舊愛回心轉意再續前緣還是忘卻一切去追求新的戀情，在夏天即將終了的時刻，最後會待在主角身邊的人究竟是誰．．．。

可以再加強的劇情

本遊戲在劇情的鋪陳上表現的還算可以，故事上的起承轉合拿捏的還不錯，劇本整體還沒有讓人覺得突兀不太合理的地方出現，不過由於遊戲劇情的篇段並不算長，且三人之中除了琴美的劇情有較多的轉折外，另兩位女主角幾乎是『很快入手』，劇情對於她們兩人的著墨不夠深入，也讓應該是第一女主角的亞矢香（遊戲封面是她，故事卻被別人搶了鋒頭 XD）的故事情節被琴美的蓋過不少，三人的故事比重分配的不是很好，使得整體故事表現出來的張力有限，甚至讓人覺得有些薄弱，而故事的點子也因為與某些遊戲太過相近，使得在劇情方面展現不出本遊戲的個人特色，可以給人共鳴感覺的地方實在是不多，如果補強一下其他兩人的劇情，讓三人的比重不致失衡那麼多，本遊戲應該可以表現的更好。另外，雖然遊戲中出場的女性人物還算不少，但可供攻略的人卻只有那三個人，這點讓勇者不太滿意，好歹也"殺必死"服務一下讓大家有更多的選擇嘛（這點純屬個人怨念）。







畫面指數

用色不錯，人物比例掌握尚可，整體畫面感覺上完成度還算不錯，不會礙眼。

操控指數

操作上一般式系，介面簡潔不花俏，使用上不會礙手。



音效指數

曲目還算多，但總體稱不上多變但都還耐聽的，人員配音也沒有什麼奇怪的地方，配合度尚可

內容指數

在劇情編排上表現尚可，但點子不是很新穎，另外，可供攻略的人不多，只有三人

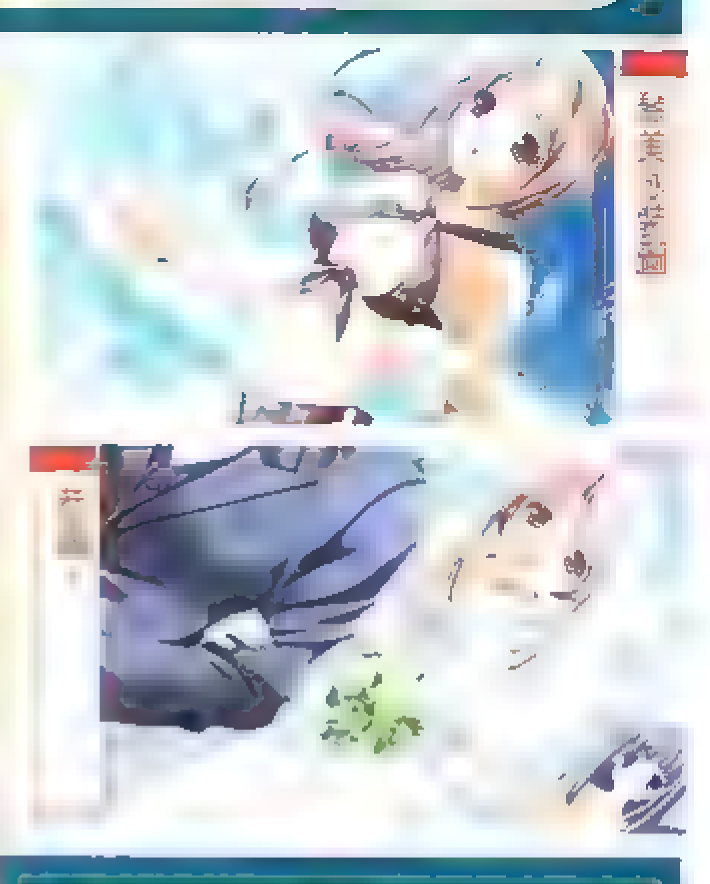
平均指數 5

只能算得上是小品之作，劇情不長也沒有太多讓人產生共鳴的地方，可以再加強。

還不錯的構圖與音樂

本遊戲在用色及構圖方面的表現還不算太差，用色明亮中帶點柔和的感覺，不會覺得太刺眼，感覺上蠻不錯的，人物的比例上拿捏的也不錯，比例歪曲的情況並沒有很明顯，感覺很正常不會很奇怪，背景的搭配上也很不錯，陰影及圖像深度控制的不錯，讓整體構圖在感覺上完成度很高，不過缺點就在於過激圖倒是出現很多怪角度和怪姿勢就是了，但倒還無傷大雅就是了，聲音的部分表現的也是不錯，15首曲目雖然風格相差不多，但都還蠻耐聽的，在遊戲的情境的轉換上配合度也相當的不錯，只不過因為曲子不是採用類似無限迴圈的方式來作連接(指單一首在同情境下播放)，導致每首曲子在播完後會有短暫的空白，然後再從頭開始放，會有斷續的感覺是點讓人為之詬病，而語音方面，配音人員的水準不錯，感情的詮釋方面處理的很好，不會有讓人想砸螢幕的衝動。





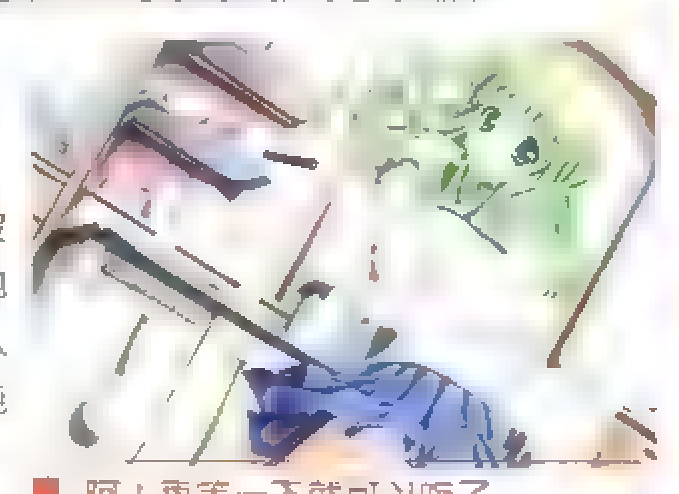
操作簡單，易上手的系統

遊戲的操作系統設計的相當簡單乾淨，畫面上的按鈕介面清楚且一目瞭然，讓人很容易分辨出按鈕的作用，相當的容易上手，另有隱藏在畫面上方的詳細按鈕選單可供選擇，再加上一鼠到底的操作可說是相當貼心方便，可是這個讓人容易上手的系統不知道是遊戲公司疏忽還是怎樣，有些按鈕在玩家作更進一步的詳細設定前可說是完全沒用，而遊戲公司卻沒有說明這一點，玩家只好自行摸索，進而變成方便按鈕中不方便的設定了，還有在CG回想模式中有個嚴重缺點，遊戲公司設計上為玩家想看哪張圖就將游標移動到該圖會變成紅色，點選後進入觀看中途要退出再按滑鼠右鍵取消，但是取消的動作卻不太靈敏，往往已經退出完畢，點選下一張圖時，畫面上卻出現上一張點選的圖，得多按幾次右鍵確認完全退出後再點選下一張，這缺點真是讓筆者按得心浮氣躁。

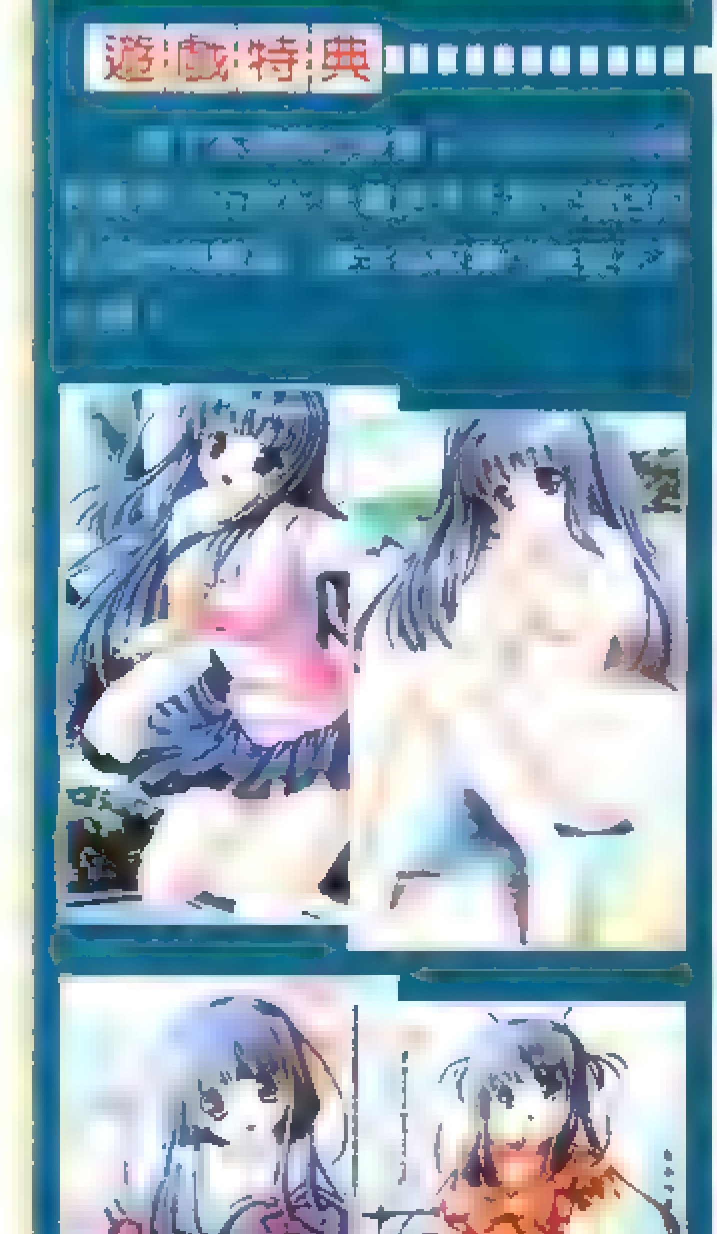

我們接下來要去哪啊？

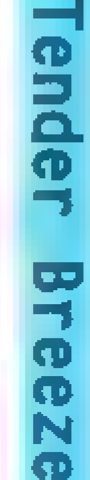
結語

本遊戲整體上來說完成度還蠻不錯得，沒什麼讓人難以忍受的BUG，圖形和音樂方面也有一定的水準，故事雖不長但寫得還算差強人意，算是還不錯的小品，只是遊戲標榜的是純愛的AVG，但是內容過激的事件還真是不少，這點就覺得有點怪怪的。


阿！再等一下就可以吃了

遊戲特典


電話卡上印製的圖



評 遊戲 REVIEW

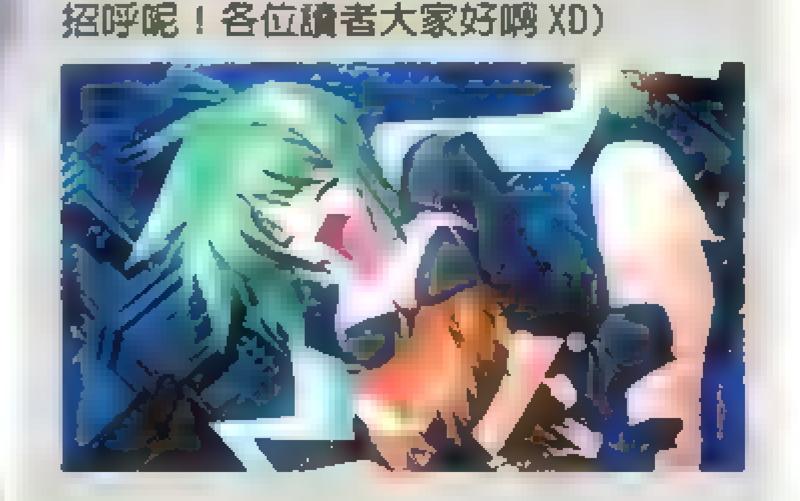
DUEL SAVIOR

撰稿：邪騎士
製作：戯畫
代理：戯畫
類型：ACT
售價：￥9240(含稅)
配備：
P3 500、128MB RAM、1.5G HDD、顯示卡：640X480 16bit 和 VRAM4MB 以上

原畫作家 菊地政治 遊戲版本：4CD 語音 有



近期的遊戲讓邪騎士玩得頗高興，原因不為何，就是遊戲類型多半是RPG或SLG，前幾個月有ALICE SOFT的大作－《RacceVI》，11月份又有F&C的《天空のシンウォニア》和《エウシュリー的空帝戰騎》，相信這麼多的RSLG應該也能讓不少與邪騎士有著相同喜好的玩家一起同樂！而本次所要評論的遊戲－《DUEL SAVIOR》也是一套讓不少玩家引頸期待的ACT大作喔！(嗯～自從正式加入軟世之後，好像還沒跟各位讀者打聲招呼呢！各位讀者大家好啊 XD)



■官方網址　http://www.web-giga.com/

前無古人的第一位男性救世主

主角－大河和義妹－未亞兩人就如同以往一樣一起放學，正當走在半路上他們兩看見了一本看起來髒髒的古書，由於一時好奇便把書本給打開，想看看這本書的內容，沒想到一把書打開兩人就被書所散發的強烈光芒給籠罩住了，等到再次醒來兩人竟身處異地，正當兩人感到詭異的時候，一名身材相當豐滿的女性告訴未亞說「妳是這個世界的救世主！」，而在一旁的主角感到相當的不悅，一樣是被召喚來的，為啥我就不是救世主，之後經過了一番研究，決定給主角來個測試，要是他能打倒指定的怪物就承認主角是救世主之一，沒想到這試驗的難度實在是太高了，主角跟本無力招架，正當快被打倒之際，未亞竟因為「救哥心切」召喚出了救世主必備物品－召喚器，雖說局勢一下下就逆轉了，但未亞的一時大意卻引來了殺機，不過此時主角的召喚器也被主角召喚來，並順利的打倒了怪物，因此便順理成章的成為了史上第一位男性救世主！不過他是否能在這世界有段被女孩子包圍的玫瑰色人生？全待玩家自行看下去啦！



哎呀～未亞遇到危險了

承先啓後的故事腳本

其實邪騎士一剛開使接觸到本作時，還一度認為本作是一套相當狗血、陳腔濫調的作品，不過仔細的去品嚐劇情之後，才發現本作其實有不少有趣的地方，首先在女主角方面的設定上真的令不少玩家會心一笑，女主角一共有六位分別是相當喜歡主角的義妹－未亞，學園長的義女擁有相當高法力的－リリィ；平時是一副相當聖潔的樣子但卻有著怪盜第二人格的委員長－ベリオ；身為暗殺世家卻相當害怕血的女忍者－ヒイラギ；和蘿莉之身卻有著恐怖食量的謎之召喚士－リコ，以及被在學園地下居住喪失記憶的超謎屍體少女－ナナシ，相信這些個性多樣化的女主角一定會讓玩家感到相當的滿意(特別是ナナシ超爆笑的演出，一定會讓玩家發出會心的一笑)。而且本作後期的劇本會因為攻略的女主角而有所不同，所以玩家每次玩都會有不同的新意(註：本作的女主角攻略和戯畫之前的作品《BALDR FORCE》一樣是有順序的，玩家第一輪只能攻略ベリオ和ヒイラギ，第二輪能攻略ナナシ和リコ，等到這四位攻略完才能攻略リリィ，最後則是未亞，而未亞攻略第二次便可以看到TRUE END)。



可愛的二頭身人物



在遊戲CG方面的表現上仍然是相當的亮眼，不過在戰鬥部份能再精美一點會更好。

畫面指數 8



相當有趣的玩法，而且指令上的操控不會太繁雜，只要幾個鍵便可以有各式各樣的絕招。

操控指數 9

剛聽到OP就不禁令人熱血沸騰，在遊戲裡多達35首的BGM的表現也不差。

音效指數 8

一開始時可能會讓玩家認為本作是很老套的遊戲，不過當玩到後來便會發現本作的不同之處

內容指數 9

平均指數 8.5

不愧是老字號的遊戲公司所做出來的遊戲，耐玩又很有趣，想玩不同類型遊戲的玩家不能錯過。

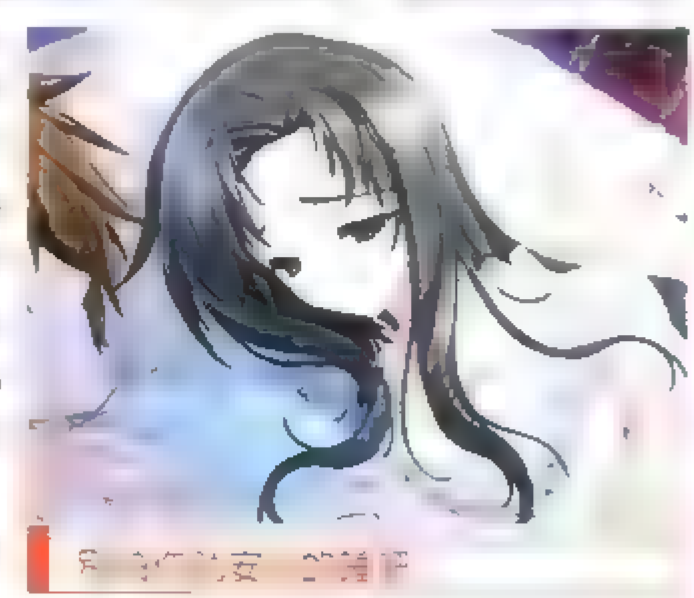
回味無窮的戰鬥方式

本作的玩法和BLADE系列一樣上又是脫離不Z、X、C　鍵，不過比較特別的地方本作還運用到鍵盤右方的數字鍵來當方向鍵，而在戰鬥的時候玩家必須兩手並用才能順利使用出絕招(格鬥遊戲再現？！)，不過玩家也別太擔心啦，連邪騎士這個格鬥白癡都能輕易上手，相信各位聰明的玩家應該不需要太多時間也能懂清楚本作的戰鬥模式。而本作還有一點有趣的地方便是當玩家破了某位女主角的GOOD END之後，下回玩遊戲的時候只要有她出來的關卡玩家都可以操控她喔，如此一來玩家也可以體驗一下女主角們的招式了，真的讓玩家可以玩到不亦樂乎。



頗為讚嘆的遊戲聲光

其實本作的畫師[illegible]菊也政治，其實邪騎士心裡大致上就有個底了，因為在之前看過不少他的作品，不過等到仔細去玩之後，不難發現到他的畫風又有點小改變了，感覺上人物的設計上又更精細了，而且人物的特色也相當足夠，應該能滿足喜歡美形CG的玩家們，不過遊戲中有幾個人物的畫風頗為特別(比較笨拙的畫風)，不知道是自己太敏感了還是怎麼，而在戰鬥上全部以二頭身的小人物代替，感覺上沒有遊戲CG那麼精美，但是卻能把遊戲裡角色的戰鬥特色通通一覽無遺的表現出來，所以可說是有利有弊。在本作的音樂部份相信玩家看到多達35首的BGM一定也會相當滿意的，更別說是頗有震撼力的OP了！本作的聲優語調也和每一位女主角的感覺相當的吻合，以上的種種實在不難看出戲畫對本作的用心呢！





真是誘人的食量啊

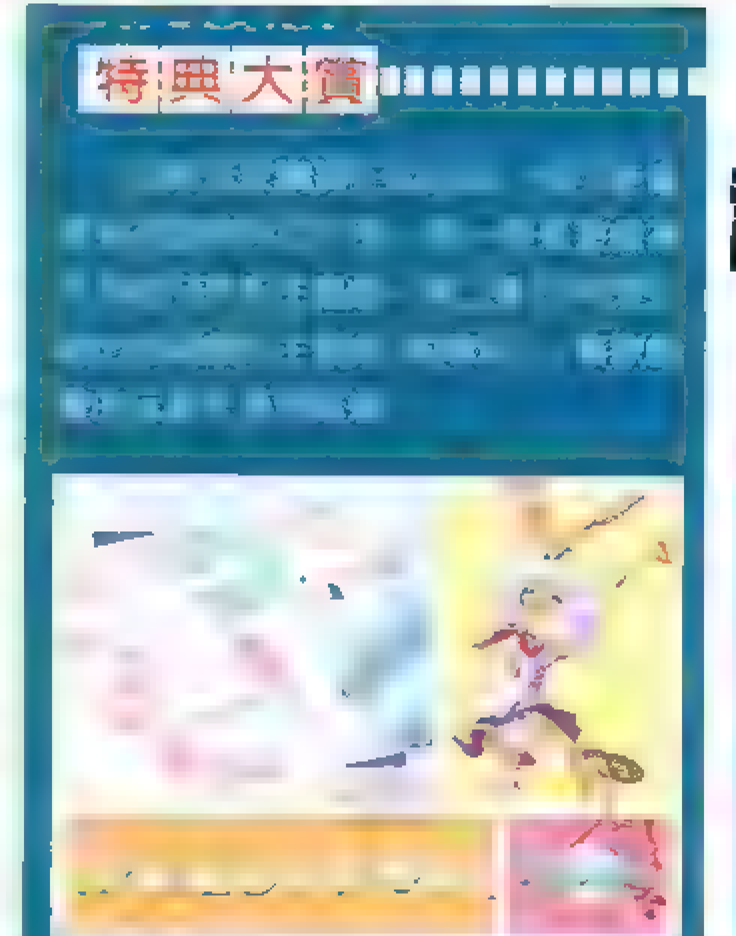
結語

其實ACT類型的遊戲向來是H-GAME界裡面少見的遊戲類型，特別是好玩又好看的ACT了，所以說玩家若真的相當喜好本類型，或是想玩一套好遊戲的話，那本作真的是一套值得考慮的遊戲，不過玩家在攻略的時候一定要記得邪騎士的提示照順序過關，不然可能會一直走向BAD END。





特典大賞



REVIEW

評 遊戲

ときどきパクッちゃお!

撰稿：貓咪企鵝
製作：XANADU キサナドゥ
代理：無
類型：AVG
售價：￥8800
配備：
PIII-500以上、
64MB RAM以上、
8GB以上、顯示卡
Dx5.0、800×600、
Highcolor以上、音
效卡、對應Direct
Sound即可

原畫作家 雙龍 たるるとらこ、

話說企鵝最近收到了兵單！拖延了三個多月的時間，終於企鵝要接受國家的徵召當兵去拉！也因此這是企鵝最後一次為各位讀者服務。雖說有著許許多多的不捨，但是欠國家的債務總是得還的。在這邊也跟各位讀者說聲掰掰囉～期待企鵝之後還有機會為各位讀者服務吧。





■官方網址 http://www.xanadu-soft.org/

遊戲劇情

本款遊戲的主人公[illegible]ミユキ，是一位對於做家事相當在行，且適合穿長統襪的男孩子。由於主人公才剛回日本沒多久，因此便暫時居住在父親的好朋友阿川家。除了擔任白吃白喝的食客之外，也因此就順便照顧起過去的童年好友—阿川家三姊妹。就在某一次的意外下，ミユキ獲得了五年前死去的母親的遺言，而從中ミユキ更得知，原來自己的母親赫然是過去鬧得世上沸沸揚揚的怪盜ゼロ！而且母親還遺留了當時擔任怪盜ゼロ時所用的面具。當ミユキ戴上面具之後，便會化身成怪盜。也因此，為了接任母親的遺志，為了守護世上的寶物，ミユキ便成為白天做家事，晚上偷東西的怪盜。



子！不是這樣就可

逼到死路了

畫風與音樂

本款遊戲的原畫師乃是雙龍氏大師，整體人物的繪製可說是相當的符合本款遊戲的內容。整體而言在人物的繪製及肢體語言方面可說是製作的相當成功的，不但人物相當美形、肢體動作頗多，且人物的眼神方面可說是表現的相當棒。而用色的部分也相當的豔麗。不過在某些場景的CG圖中似乎有一點比例不太對的樣子，這算是其中的一點小敗筆。而在音樂的部分，全部音樂一共20首再加上一首片頭片尾的共用曲「ハートにご用心」，可說是完全的配合了遊戲的演出，搭配得相當完美。整個在遊戲的轉場方面連結的相當成功，將遊戲的整體氣氛都帶得很好。不過其中仍有一些片段沒有搭配好，稍微有點壞了場面的感覺，這點真的是相當可惜。而在H的方面，則佔了70%以上的量都是H CG呀！因此也從這邊可以知道，整款遊戲的H度可說是相當的高。不但每個角色都有3～4次的H機會，且姿態也很多變，再加上多P、觸手的劇情！真的可說是相當的火辣到極點。

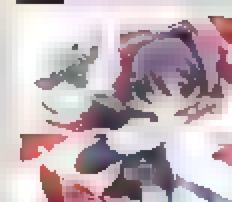


期待新生命的誕生



畫面精緻，人物身體的繪製、表情的變化都很豐富，但有些圖的角度比例似乎怪怪的。

畫面指數



背景音樂不錯，片頭曲相當的輕鬆，音效的搭配也十分的恰當，整體表現不俗。

音效指數



AVG遊戲的通病，並無多大的變化，單純簡單容易使用就是最好的選擇。

操控指數

以章節方式來交織整個故事，整體故事緊湊，每個角色都具有十足的存在感。

內容指數

平均指數 7

整體而言是一款並無太多缺陷的標準的H-GAME，可以用相當輕鬆的心情遊玩

劇情的鋪陳相當不錯

整體而言，本款遊戲在劇情的製作方面可說是相當的標準，(符合H GAME的標準，不需要太多的合理性！只要H就對了。)不過在文章的整體架構上卻可說是編排的很緊湊。由於本款遊戲乃是採用一章一章的進行方式，因此搭配起來並不會顯得太過獨立。每個人物的穿插都很合理，且將每個角色的特色都發揮的淋漓盡致。整體的劇情可說是搞笑走向，尤其其中有著許許多多的笑點，真的只有親自進行遊玩一趟才會瞭解。因此簡單的說，本款遊戲可說是一款搞笑類型的H GAME。不過搞笑歸搞笑，其中也有幾個片段是非常具有騙眼淚的效果的唷！整個遊戲過程，玩家情緒會一直被劇情給帶著起伏。而在遊戲的時間方面，一輪遊戲所需時間大約需時8小時，所有劇情觀看，要進行全部CG回收，少說得花費20小時的時間，因此是相當需要時間的一款遊戲。





今天有什麼消息呢？

是誰把你變成這樣的呢？

系統雜項

最近的遊戲容量一個比一個大，而且儲存的媒體幾乎都已經改變成DVD介面。本款遊戲也是採用DVD介面儲存，因此想當然的所需硬碟容量就相當的大！足足需要2GB左右的空間，真是一個吃硬碟的怪物呀！而本遊戲也存在的一些BUG，就是當玩家進行遊戲時，有時會有忽然中斷的現象，而這個也已經發佈了更新檔，因此有此問題的玩家可以進行下載更新。不過雖說有進行補救，但是這樣就會帶給玩家相當糟的感覺。遊戲的儲存也是屬於隨時可進行的，因此使用起來還算方便。而遊戲的介面方面也是簡單可愛。



趁著月色～作案去～





結語

[illegible]為不[illegible]王，而且再加上穿長統襪！[illegible]感覺，不過也因為這樣，使的企劃特別[illegible]

遊戲中的環境設定

回想模式

友達以上戀人未滿

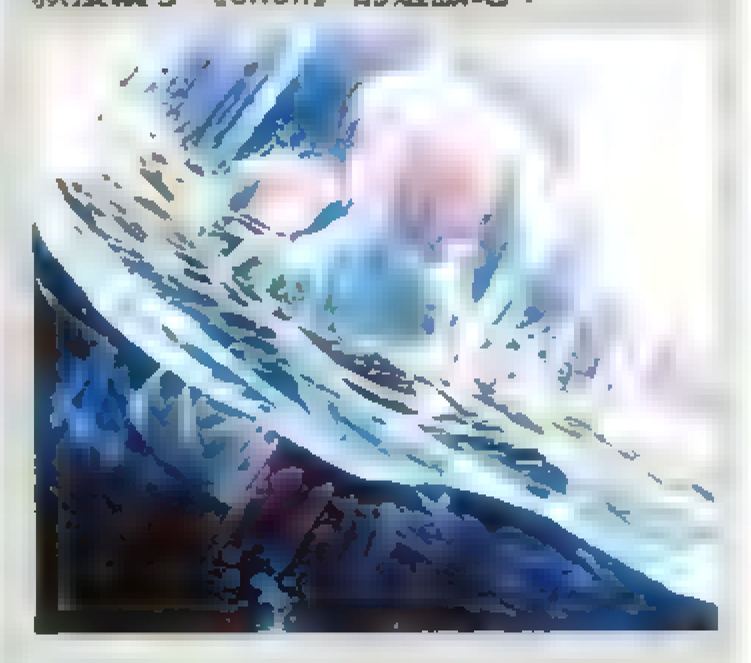
撰稿　貓咪企鵝
製作　StudioMEBIUS
代理　無
類型　AVG
售價．￥8800
配備：
CPU：PII-300以上 記憶體：64MB以上 硬碟空間：1.6GB以上 顯示卡：DX5.0、640×480，Highcolor以上 音效卡　對應DirectSound即可

故事腳本　望月JET 原畫作家：平木直利 遊戲版本：1 DVD 語音　有



■官方網址 http://www.studio-mebius.co.jp/

在這個月之中，StudioMEBIUS一口氣推出了兩款作品，一款是《SNOW》的全語音版（騙錢版本？）另一款則是本作品，而本作品的內容設定卻也剛好與《SNOW》有關。是否因為這樣的關係，所以StudioMEBIUS才會一口氣在同一個時段將兩款一起推出呢？（騙錢騙很大）不過不管怎麼說，這次就讓我們來看看這款接續了《SNOW》的遊戲吧！



SNOW的續作



啊…這一切都是意外

本款遊戲的遊戲背景乃是與前作《SNOW》相同的龍神村，而時間點則是在《SNOW》之後的數年了。也因此，在前作的所有角色幾乎都會出現在本作品中，前作的主人公出雲彼方與雪月澄乃結婚後開了一間旅館，並且養有一女さくら，而當時不可攻略角色橘 芽依子，則跟さくら成了本次的女主角，在整個遊戲中佔有相當吃重的地位。至於本款作品的主人公－荒井 翔平（不可更改），只是一個來到龍神村參觀的青年，卻在無意中結識了芽依子。之後又再一次的意外中，不小心將被封印的くくり給放了出來。所謂的「くくり」是一種外觀看起來相當可愛討喜的妖精，不過其所造成的影響可不像他外表一樣可愛！一旦被其附身過的人，都將會性慾大漲，並且開始發情。由於一個不小心就造成這樣的結果，因此主人公與芽依子便必須負起責任，將所有的くくり給找回。而故事的一切便是這樣展開了。

關於劇情鋪陳

對於本款遊戲的劇情，老實說有著相當大的一個瑕疵，由於整個遊戲的結構是跟著前作而走的，因此對於有玩過《SNOW》的玩家而言，就可以很容易的上手，並且藉由前作的關係而瞭解到許多劇情的鋪陳。但是如果是沒有玩過《SNOW》的玩家，則對於有些事情將會無法理解，也就很難瞭解到本款遊戲的許多核心劇情。再來，整個遊戲可說都是環繞著橘 芽依子，至於さくら則感覺比較像配角，整個遊戲從開頭一直到結尾，都是以芽依子為中心。因此對於想攻略其他角色的玩家而言，相對的怨念可不少。整個結局，也只有芽依子的結局，最多再多一個さくら插花，因此感覺起來，似乎本作品可算是個《SNOW》的芽依子補完版！？其他女性角色都是跑龍套跟提供一點養眼服務罷了。這樣的感覺老實說真的有點糟呢。而劇情的描述方面，倒是相當的不錯，整個感覺相當緊湊，尤其是到了後面的芽依子變化成．羅莉之後又變回來這一段過程，真的是表現得相當不錯。此外，當玩家進行完一輪遊戲之後再開，將會有新的隱藏劇情唷！這點不妨給玩家自行發掘。



看我的芽依子之拳



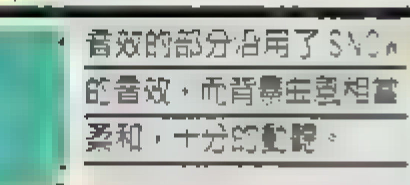
SNOW的原班人馬製作，畫風依舊美觀精緻，與前作並無太大的差異

畫面指數 8



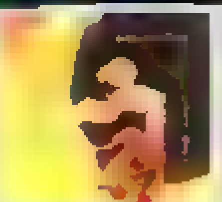
操作介面變化得相當單純，不論鍵盤滑鼠都可以操控，但SAVE與LOAD的等待時間過長

操控指數 4



音效的部分沿用了SNOW的音效，而背景音樂相當柔和，十分的動聽。

音效指數 7



劇情延續了SNOW的後續，等同是延續了SNOW的劇情，給人有一種SNOW續之章的感覺。

內容指數 7

平均指數 6

總和來說，由於人物都接著前作SNOW而來，雖說給人熟悉感，但相對的就失去新鮮感，還算是一款佳作。

遊戲系統呈現

本款遊戲的系統操作上其實相當的簡單，只要一個滑鼠就可以解決一切，整體操作單純明快，但是相對的也就相當無聊（AVG的宿命）。至於遊戲的畫面，由於是《SNOW》原班人馬製作，自然是相當的優美。而且本作品中還多採用了一個抱抱系統，不過說穿了其實就只是多一個抱著小孩子時的視角罷了，但多少帶給人一點新鮮感。另外在身高的表現上也利用了鏡頭的拉近拉遠來表示，還可算相當成功。至於音樂的部分，一共有30首曲子，整體的表現相當的明亮，相當的動聽。至於片頭曲搭配著動畫，感覺起來還真的蠻不錯的。片尾曲跟中途的插入曲，也都相當不錯，值得一聽。至於語音的部分，不論男女或者動物都有配音，就連主人公的名字，遊戲中的角色也都會稱呼哨！而H-GAME的賣點H度而言，本款遊戲的H場景可說是相當的多，將近有70%的H場景。尤其整體的劇情都放在芽依子身上，因此對於她的H劇情可說是相當的多，就連當芽依子變成小蘿莉時都有H場景。這對於有蘿莉傾向的玩家，或許是一個好消息吧！



不要[illegible]，我[illegible]的



哇，有[illegible]



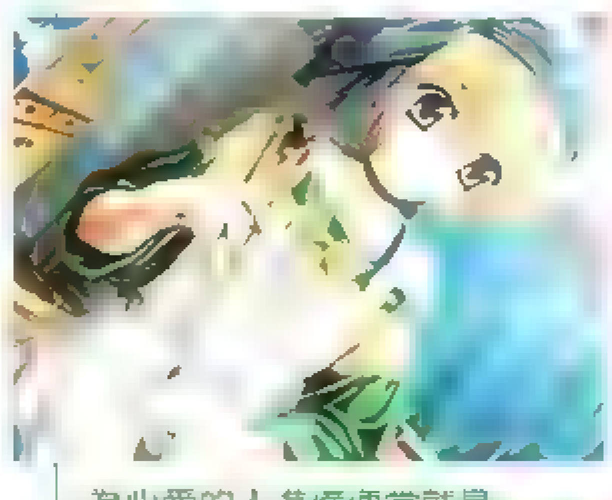
[illegible]把我打扮成[illegible]

一些缺陷

本款遊戲老實說有著幾個相當大的缺陷，其一：遊戲所佔用的硬碟容量真的太大了！足足吃掉了快2GB空間，但是帶給玩家的感覺，卻沒有那麼多空間價值的感覺。其二，遊戲中的存檔讀檔相當的不方便！雖說在遊戲中玩家可以自由存檔讀檔，且檔案數目還相當足夠。但是實際上玩家開一次讀檔與存檔都得花費相當多的時間，有一次還讓企鵝誤以為遊戲當掉了呢！雖說記錄時候還會顯示畫面與時間，但是速度慢這個缺陷可真的是一大致命傷。



可惡，你[illegible]大[illegible]受死吧



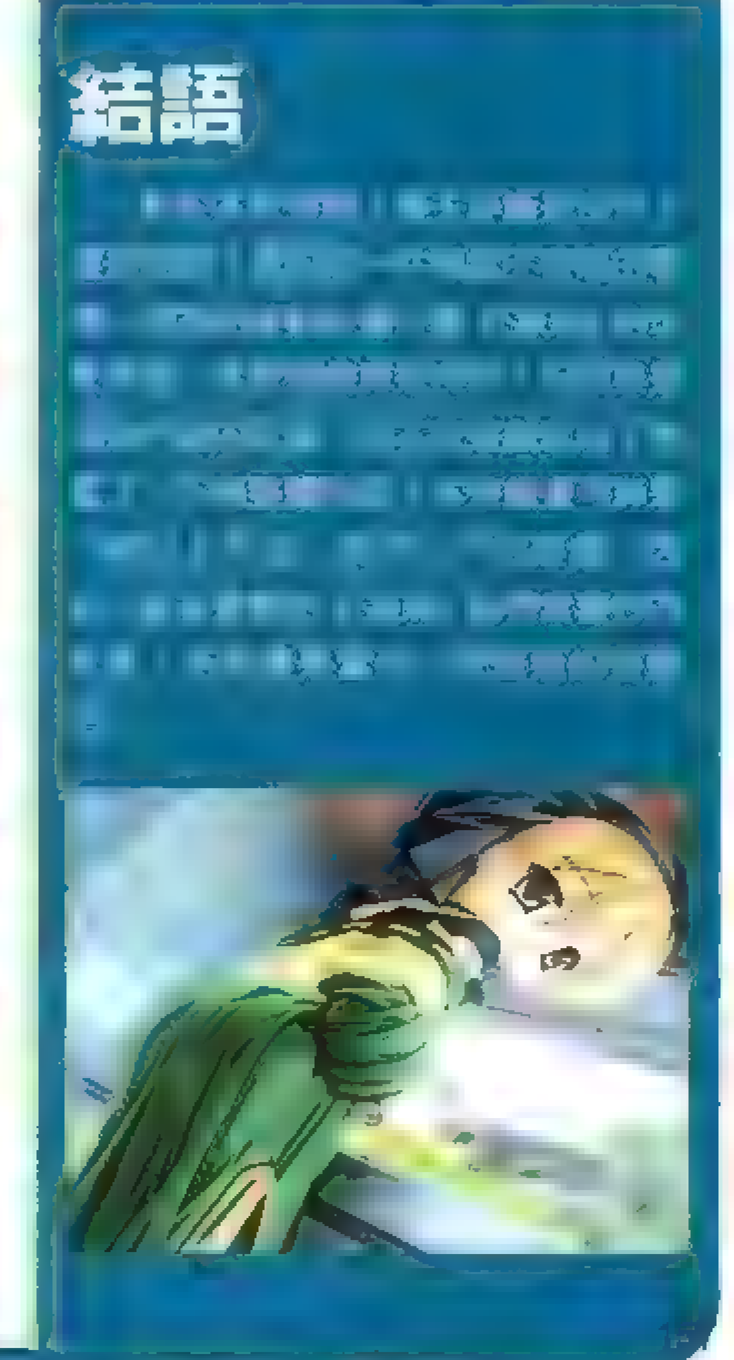
為心愛的人準備便當就是一種幸福



看我的飛撲！
芽依子：哇！哪來的好色小孩！

結語

[illegible]




武學大師溫瑞安經典改編
邀您進入ARPG激鬥新境界！
鐵手緝兇威震八方，
剷奸除惡所向無敵！
插畫家：三珠樹



北宋末年，民弱國衰。

內有群雄割據、外有強敵環伺…

唯有人稱四大名捕—無情、鐵手、追命、冷血四位高手，

伸張正義、為人民帶來一線希望。

這天，適逢"滄州五條龍"的金盛煌六十大壽，

地方上威望人士無不攜禮前往，鐵手也特地前去祝壽。

只是，宴廳上始終不見主人迎賓…

突然傳出的慘叫聲…

金盛煌竟在自己生日慘遭毒手！

是誰敢在這麼多高手出席的壽筵上犯案？

隱藏背後的究竟又是什麼樣的陰謀…

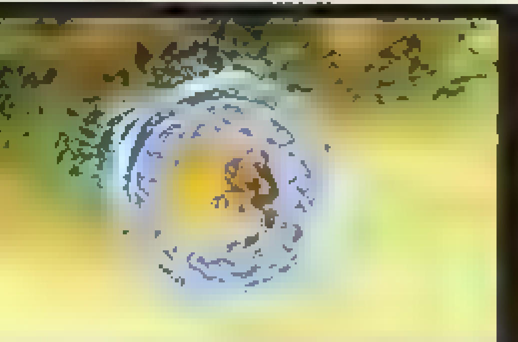
四大名捕之



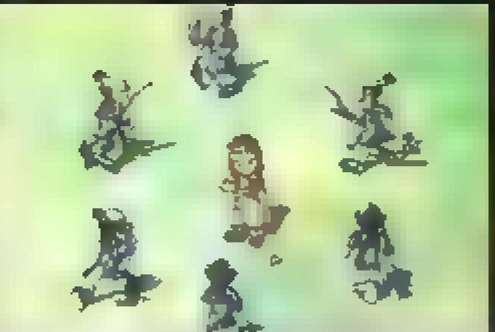
追懸案！
感受俠義傳奇的奇幻境界，
挑戰曲折離奇的辦案解謎！

展絕技！
體驗炫麗絕招奇技，
出神入化武功運用自如！

賞奇景！
市集小鎮、山野竹林…
詩意水墨東方風情完全呈現！







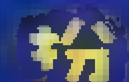
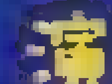


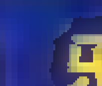
EVIL GENIUS™

邪惡天才

訓練你的"走狗"

How Evil Are You ?

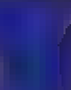
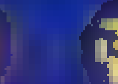













扮演邪惡天才 創造邪惡帝國











美少女夢工場
十五週年紀念合輯
Princess Maker 15th Anniversary
PRINCESS MAKER 1·2·3
綺麗版
慶祝美少女夢工場系列發行
十五週年特製美少女夢工場
一代與二代之綺麗版，並全面
重繪提昇解析度到800X600
全彩
還附贈美少女三代夢幻妖精遊戲
NINELIVES
GAINAX
GeneX

RO樂園

撰文/Rare

RO物價調查表



本表調查來源伺服器為iris-1，調查日期為2004年10月27日

物品名稱後有括號()者，括號內數字表該項物品洞數

各項物品價格以~區隔，表各物品價格之波動範圍。

：本表只列出熱門商品，僅供參考，與各伺服器實際情形略有出入

卡片

武器類	價格
[illegible]	20~35萬
[illegible]	70~80萬
[illegible]	50~60萬
[illegible]	10~20萬
[illegible]	5~10萬
[illegible]	30~45萬
[illegible]	8~15萬
[illegible]	70~100萬
[illegible]	15~25萬
[illegible]	50~60萬
[illegible]	100~140萬
[illegible]	50~70萬
[illegible]	40~50萬
[illegible]	250萬~300萬
[illegible]	10~15萬
[illegible]	50~60萬
[illegible]	40~60萬
[illegible]	60~80萬
[illegible]	10~25萬
[illegible]	30~40萬
[illegible]	70~90萬
[illegible]	200~250萬
[illegible]	4~5.5億
[illegible]	3~4億
[illegible]	7~8.5億
[illegible]	230~300萬
[illegible]	900~1200萬
[illegible]	1000~1400萬
[illegible]	6000萬~1.5億

頭飾(帽子)類	價格
[illegible]	15~20萬
[illegible]	15~25萬
[illegible]	25~35萬
[illegible]	80~100萬
[illegible]	13~15億
[illegible]	10~14億

鎧甲(衣服)類	價格
[illegible]	40~60萬
[illegible]	10~15萬
[illegible]	70~80萬
[illegible]	25~30萬
[illegible]	10~20萬
[illegible]	30~45萬
[illegible]	80~90萬
[illegible]	20~30萬
[illegible]	2.5~3億
[illegible]	9~10億
[illegible]	10~15億
[illegible]	60~80萬

配件(飾品)類	價格
[illegible]	80~100萬
[illegible]	20~30萬
[illegible]	20~30萬
[illegible]	15~25萬
[illegible]	50~65萬
[illegible]	50~60萬
[illegible]	5000~5500萬
[illegible]	40~55萬
[illegible]	200~250萬
[illegible]	3~5萬

鞋類	價格
[illegible]	40~50萬
[illegible]	60~70萬
[illegible]	15~20萬
[illegible]	30~40萬
[illegible]	10~15萬
[illegible]	8~12億
[illegible]	8000萬~1.5億

披肩類	價格
[illegible]	20~30萬
[illegible]	15~20萬
[illegible]	180~270萬
[illegible]	30~50萬
[illegible]	50~70萬
[illegible]	230~300萬
[illegible]	150~200萬

盾牌類	價格
[illegible]	15~20萬
[illegible]	30~40萬
[illegible]	100~120萬
[illegible]	10~15萬
[illegible]	3~5萬
[illegible]	15~20萬
[illegible]	5~6.5億
[illegible]	180~280萬
[illegible]	2~3億
[illegible]	1500~2000萬

武器

短劍	價格
[illegible]	100~120萬
[illegible]	120~140萬
[illegible]	2000~2500萬
[illegible]	500~800萬
[illegible]	1200~1300萬
[illegible]	3500~5000萬

單手劍	價格
[illegible]	500~600萬
[illegible]	2000~2500萬
[illegible]	500~700萬
[illegible]	20~35萬
[illegible]	1300~1500萬
[illegible]	700~1000萬

雙手劍	價格
[illegible]	10~15萬
[illegible]	50~60萬
[illegible]	90~100萬
[illegible]	5~10萬



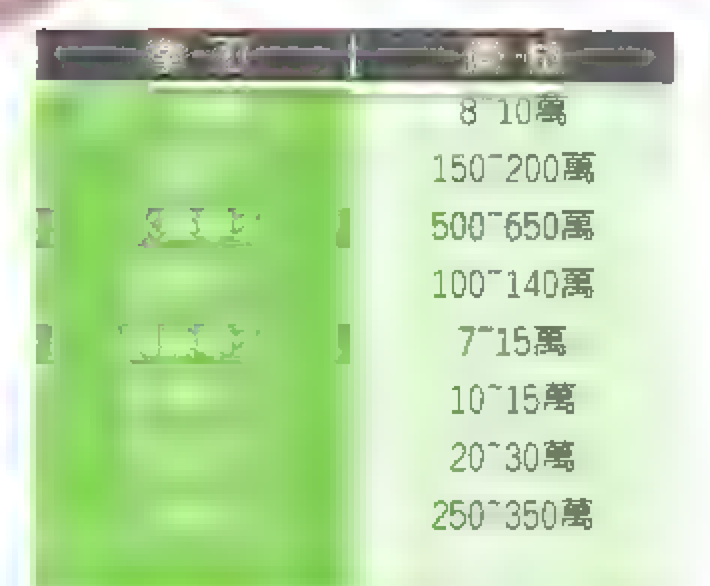
矛/槍	價格
[illegible]	300~400萬
[illegible]	1000~1500萬
[illegible]	1200~1400萬
[illegible]	1800~2000萬
[illegible]	3~4億

斧	價格
[illegible]	4000~4500萬
[illegible]	3000~3500萬

弓	價格
[illegible]	30~40萬
[illegible]	100~120萬
[illegible]	70~100萬

錘	價格
[illegible]	15~20萬
[illegible]	150~250萬
[illegible]	250~300萬

杖	價格
[illegible]	10~15萬
[illegible]	15~20萬
[illegible]	60~80萬
[illegible]	1500~2000萬



拳刃	價格
[illegible]	8~10萬
[illegible]	150~200萬
[illegible]	500~650萬
[illegible]	100~140萬
[illegible]	7~15萬
[illegible]	10~15萬
[illegible]	20~30萬
[illegible]	250~350萬

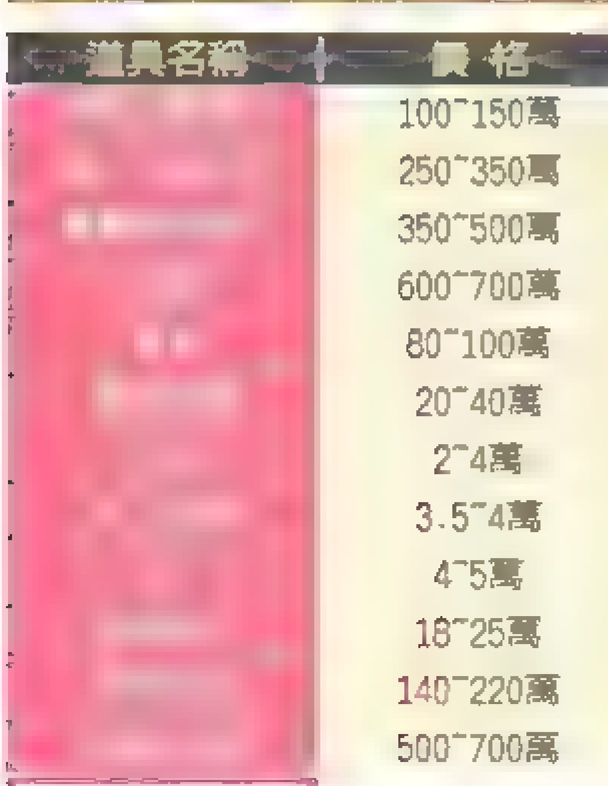
書籍	價格
[illegible]	10~20萬
[illegible]	10~15萬
[illegible]	10~15萬
[illegible]	10~15萬
[illegible]	400~500萬
[illegible]	150~200萬

樂器	價格
[illegible]	150~200萬
[illegible]	150~200萬
[illegible]	200~250萬
[illegible]	200~300萬





道具

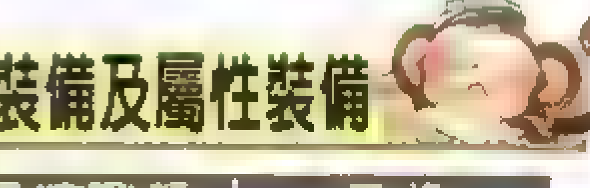


道具名稱	價格
[illegible]	100~150萬
[illegible]	250~350萬
[illegible]	350~500萬
[illegible]	600~700萬
[illegible]	80~100萬
[illegible]	20~40萬
[illegible]	2~4萬
[illegible]	3.5~4萬
[illegible]	4~5萬
[illegible]	18~25萬
[illegible]	140~220萬
[illegible]	500~700萬

頂級精練武器裝備、熱門插卡裝備及屬性裝備



武器/防具名稱	價格
[illegible]	200~250萬
[illegible]	2000~2500萬
[illegible]	550~600萬
[illegible]	1800~2400萬
[illegible]	2500~3000萬
[illegible]	4500~5000萬
[illegible]	800~900萬
[illegible]	5.5~6.5億
[illegible]	6.5~7.2億
[illegible]	2.5~3億
[illegible]	8500萬~1.3億
[illegible]	3.5~4.2億
[illegible]	450~550萬
[illegible]	750~900萬
[illegible]	1400~1800萬
[illegible]	100~120萬
[illegible]	100~130萬
[illegible]	80~120萬
[illegible]	60~80萬
[illegible]	140~180萬

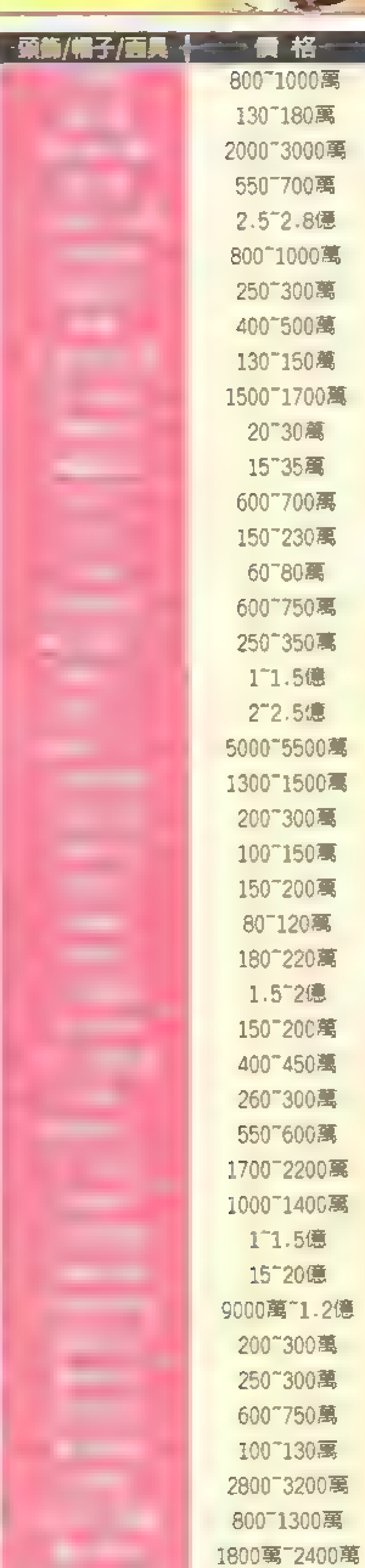


鎧甲(衣服)類：	價格
[illegible]	80~100萬
[illegible]	900~1100萬
[illegible]	2000~2500萬

防具



頭飾/帽子/面具	價格
[illegible]	100~130萬
[illegible]	1800~2500萬
[illegible]	80~120萬
[illegible]	150~200萬
[illegible]	100~120萬
[illegible]	40~60萬
[illegible]	80~100萬
[illegible]	1~1.2億
[illegible]	200~250萬
[illegible]	1.2~1.6億
[illegible]	1500~2000萬
[illegible]	800~1200萬
[illegible]	900~1100萬
[illegible]	1500~3000萬
[illegible]	3~3.5億
[illegible]	1000~1300萬
[illegible]	2500~2700萬
[illegible]	4.5~5億
[illegible]	300~400萬



頭飾/帽子/面具	價格
[illegible]	800~1000萬
[illegible]	130~180萬
[illegible]	2000~3000萬
[illegible]	550~700萬
[illegible]	2.5~2.8億
[illegible]	800~1000萬
[illegible]	250~300萬
[illegible]	400~500萬
[illegible]	130~150萬
[illegible]	1500~1700萬
[illegible]	20~30萬
[illegible]	15~35萬
[illegible]	600~700萬
[illegible]	150~230萬
[illegible]	60~80萬
[illegible]	600~750萬
[illegible]	250~350萬
[illegible]	1~1.5億
[illegible]	2~2.5億
[illegible]	5000~5500萬
[illegible]	1300~1500萬
[illegible]	200~300萬
[illegible]	100~150萬
[illegible]	150~200萬
[illegible]	80~120萬
[illegible]	180~220萬
[illegible]	1.5~2億
[illegible]	150~200萬
[illegible]	400~450萬
[illegible]	260~300萬
[illegible]	550~600萬
[illegible]	1700~2200萬
[illegible]	1000~1400萬
[illegible]	1~1.5億
[illegible]	15~20億
[illegible]	9000萬~1.2億
[illegible]	200~300萬
[illegible]	250~300萬
[illegible]	600~750萬
[illegible]	100~130萬
[illegible]	2800~3200萬
[illegible]	800~1300萬
[illegible]	1800萬~2400萬
[illegible]	2~2.5億



鎧甲	價格
[illegible]	110~150萬
[illegible]	400~500萬
[illegible]	400~550萬
[illegible]	25~30萬
[illegible]	200~250萬
[illegible]	350~450萬
[illegible]	800~1000萬
[illegible]	400~500萬
[illegible]	2000~3000萬

靴	價格
[illegible]	15~20萬
[illegible]	60~80萬
[illegible]	5~10萬
[illegible]	35~45萬



[illegible]	[illegible]
[illegible]	披肩(1)
[illegible]	抗魔斗篷
[illegible]	斗篷(1)
[illegible]	伯爵斗篷

盾牌	價格
[illegible]	20~30萬
[illegible]	30~40萬
[illegible]	15~30萬
[illegible]	20~25萬

[illegible]	[illegible]
[illegible]	350~400萬
[illegible]	1000~1200萬
[illegible]	15~20萬
[illegible]	5~10萬
[illegible]	300~400萬
[illegible]	10~20萬
[illegible]	500~700萬
[illegible]	150~170萬
[illegible]	2.7~3億
[illegible]	15~20萬
[illegible]	700~1000萬
[illegible]	2000~2500萬





撰文/Rare

黑夜中的職業殺手

刺客

本期筆者選擇的主題是「刺客」，相信大家都對它不陌生吧！刺客這玩意兒在RO裡也是非常源遠流長了，而本期在進入重點之前，筆者對於這個職業也有個小故事要說。

上期筆者提到：「在以前，當筆者練著自己的第一隻小小盜賊時，好不容易光榮二轉刺客了，卻見到朋友風光的騎著大鳥，飛快的奔跑在RO世界裡，好不愜意啊！」沒錯，這刺客正是筆者進RO後認真練的第一隻。

為什麼特別說是「認真練的第一隻」呢？其實在更早之前，大約2002年7月初，筆者還有玩一隻劍士，那隻劍士才是筆者進台版RO世界後所練的第一個角色，而且還是女的。有趣的是當時我根本不清楚它到底是男是女，因為我總覺得它的造型很像男人......。後來練著練著就這樣到了33級。更有趣的是我大約在一轉之後就跑去打蝗蟲，直到33級，這段期間筆者發現了生平遇到的第一個機器人。有個法師都會固定走到蝗蟲的旁邊一格，然後俐落地施放火箭術，這件事對我而言永遠都是一個謎啊......(因為我密他，他永遠不回我)

另一方面，在33級時某位熱心網友的幾句話，就如醍醐灌頂般點醒了我：「你現在幾級？」「33啊......」「你在哪裡練？」「打蝗蟲，好難練喔...」「.........不會吧，你可以來打蝸牛了啦，哪有人還一直窩著打蝗蟲的」「蝸牛不是很強嗎？」「一點都不強......你來打就知道了」「真的可以嗎？我還一直以為只能打蝗蟲」「這種經驗值地獄，你的根性真強大...」。就這樣，筆者在善心人士的指引下才改往蝸牛區前進。之後CB要關閉前夕，一堆人明知帳號鐵定會被砍還是狂命衝等級，這時各大練功聖地，如海洞、金字塔、吉芬等地都人滿為患。這時筆者是抱著遊走各地蒐集情報的心態在玩，早已棄練功於不顧了，就到各大地區走走，看看玩家們的練功情形。此時決定性的關鍵出現了，那就是筆者發現...盜賊比劍士好用很多！

我印象非常深刻，當時在吉芬一樓，同樣是40幾級的劍士，卻被毒魔菇電假的，而同樣是40幾級的盜賊，面對同樣的怪物卻幾乎安然無恙(因為很容易閃...)，當下筆者就當機立斷，決定OB之後練隻盜賊而不搞劍士了！之後的OB，筆者就相當認真地從盜賊起家，而過程也出奇地順利，當時還有兩件令筆者印象頗為深刻的事…

第一件事就是我要做兔耳。材料上到最後缺一個幸運四葉草，筆者開聊天室說要收，後來有人進來說五萬要賣我，我第一反應就是「少來了」，沒想到後來交易他真的只賣我五萬，而且感覺對方不像是不知道行情的新手，反倒像是在發揮大愛精神幫助同胞。

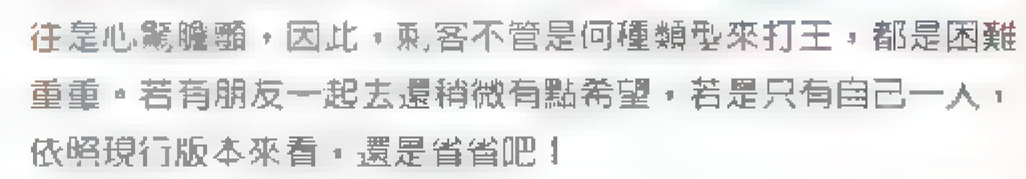
而第二件事就是筆者某天在斐揚洞穴2樓練功，走著走著竟然在某處沒人的地方，地上就擺著一張青骨卡，沒人要撿，當時其實我不太清楚那是用來做什麼的，就順手撿起來了，想不到後來還正好幫了個大忙。

經歷辛苦的JOB 40之後，筆者終於二轉刺客了，在當時可以說是相當爽快，上線1小時常會被十幾個人問我是什麼東西，因為實在太少人二轉啦！加上音速投擲在當時看起來相當帥氣，帥到就連那久久的放技能時間我也不怎麼在意了。但到後來筆者發現事情並非原先自己所想的那般美好，因為二轉後又是另一個卡等的開始，要打強怪也閃不掉，要打弱怪又升得慢…，此時筆者發現一個致命性的失誤，那就是當初太天真了，會產生「盜賊比劍士好用多了」的感覺，只不過是因為CB時沒有人二轉罷了，筆者完全沒考慮到二轉後的情形，其實之後平心而論，的確騎士比刺客好用啊(以當時情形而言)！不過練都練了，就這樣，筆者操弄著當時寥寥可數的刺客，繼續在廣大深邃的RO世界裡闖蕩一番，也正因為如此，筆者決定在這期為各位讀者們介紹這個我第一隻二轉的角色：黑夜中的職業殺手－「刺客」。



筆者最早練的第一隻刺客，到現在還留著。

刺客概說



刺客在開放之初，說句實在話還真的是挺弱的，若再沒有擁有所謂的「靑骨卡」，那刺客簡直就是一無是處，沒有什麼特色可言。不過歷經數次的改版，在各種條件與公式的更改之下，現今刺客也能闖出它的一片天了。正因為如此，練刺客的玩家也為數不少。而刺客這個職業的爭議一直很大，有人總是說他的刺客出門練功效率極低，練沒幾十分鐘就要回家補水，也不能向騎士一樣蹲地板休息，因為刺客回血慢跨著毫無效率。不過事實上筆者認為這也沒什麼好爭的，刺客算是靠閃避過活的職業吧！它的人生就如同一場賭注般，要不就從頭到尾甚少被打到，可以很帥氣的輕鬆得勝，要不則是經常被怪物揍到，跟嬰兒一樣脆弱，所以刺客算是很兩極化的職業。

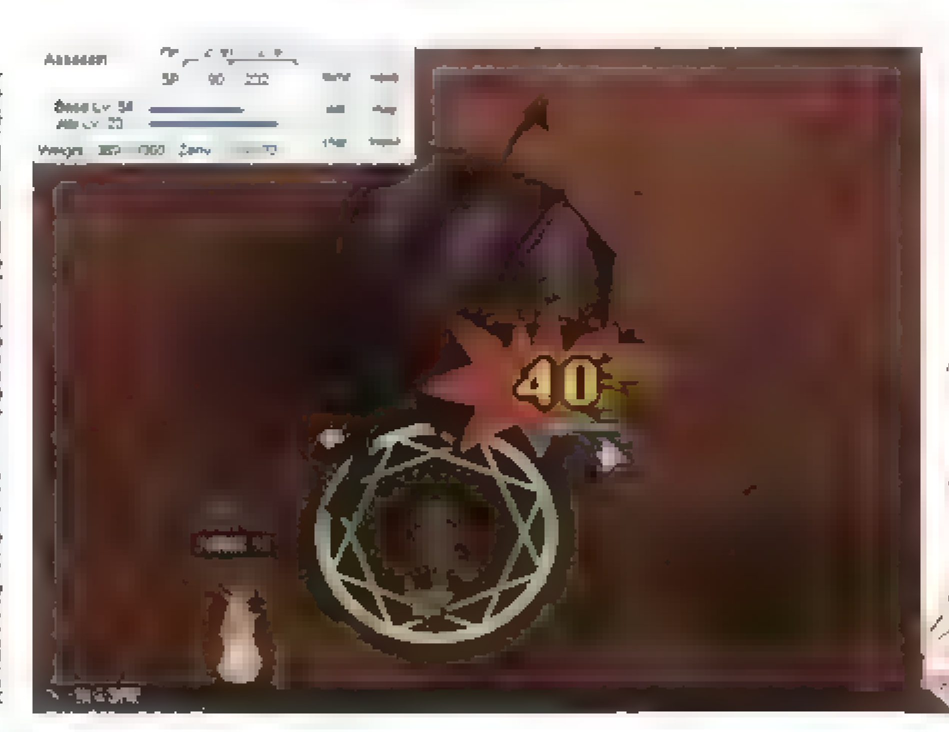
筆者以前練功時就曾親身體驗過這種感覺，有時候出門水帶少了，被打沒幾下就得回家；有時候是想說多帶一點，沒想到反而一直沒被打到，導致最後過重，也是要回家。刺客的攻擊力是大家有目共睹的，相當暴力，所以刺客通常能夠輕易戰勝強敵。不過刺客卻也因為血量過少，有可能因為一個失誤而在短時間內被秒殺，甚至要花比其他職業更多的時間來恢復狀態。尤其是在面對各個MVP的時候，刺客也往往是心驚膽顫，因此，刺客不管是何種類型來打王，都是困難重重。若有朋友一起去還稍微有點希望，若是只有自己一人，依照現行版本來看，還是省省吧！

總的來講，刺客不是快速解決敵人，就是被敵人快速解決，這就是刺客的精神，也可以說是玩刺客的樂趣所在吧！而且筆者總覺得遊戲人物可以反映到現實，這種說法是有跡可循的。因為我觀察週遭有在玩RO的朋友，會玩刺客的還真的都是不想跟怪物硬碰硬的，像那種喜歡以暴力制服無辜路人的朋友大概都跑去玩騎士了(這也不是說騎士不好啦……)。至於刺客的類型分法，基本上不能像其他職業以能力值來分，因為刺客不外乎是以加AGI為主，STR為輔，LUK其次，最後再略加些DEX與VIT，幾乎沒有看過跳脫這種加法的刺客；所以刺客的素質基本上都是差不多的，其不同處主要在於「使用武器的不同」，也就是以下列三種為三大分水嶺：拳刃刺客、雙刀刺客及雙修刺客。以下筆者將分別針對這三種類型的刺客作一介紹與分析。



拳刃型刺客

以使用拳刃為主的刺客，這是從以前開始就最多人玩的類型，此型主要以爆擊為練功主軸，因為只要拿拳刃就代表是玩爆爆刺(不爆的話打出來的數字相當不好看)，爆擊音效聽起來相當響亮，可惜後來音效改得不太一樣了；還有，其實最早期CRI只要到51就能100%爆擊，後來也改成爆擊率要抵掉怪物的LUK，讓不少這型的玩家困擾不少。怎麼說呢？因為許多玩家已經練到99級了，當初配點也都配完了，這一搞突然間讓自己的刺客變得「沒三小路用」。另外裝備要換也是一個大問題。不過無論如何，這型還是最多玩家選擇的刺客典範。



拿拳刃的刺客通常都可以享受瘋狂爆擊的樂趣。

優點



缺點

配點比較吃緊，首先AGI通常都要到90以上，接著點數還要分配到其他素質，最重要是LUK的部分(雙刀刺不必顧慮此項)。另外裝備的部份由於要提高CRI的關係，卡片錢也比較貴，沒錢的玩家建議修練弓型，或者存夠錢再來練。不過說實在的，如果要玩雙刀刺客的話，花的錢其實不但沒有更少，好像反而更多，因為要買許多不同屬性武器的關係，這樣練起來才快，所以筆者的建議是有錢再來玩刺客吧！刺客真的是一個很花水錢的職業，光是練功就相當明顯，有錢買水跟沒錢買水的刺客練起來速度就天差地遠，並不像騎士那般愜意，沒血還可以蹲一蹲。另外此型刺客若是碰上高LUK的怪物就只能摸摸鼻子走人了，或是選擇拼爆擊跟MISS，火力方面不夠高。

建議配點

初創角色時以STR9、AGI9、DEX9、VIT1、LUK1、INT1起家，之後一路以加STR及AGI為主，大約1：1，DEX在打不太到怪物時加一點，其他點數在二轉前都不太須要理會。二轉後在初期請先加點LUK，這樣練功會比較有效率，之後STR、AGI穩定成長，DEX可以向上加，但切記含加成不要讓它超過40；此外最後AGI也別讓它到99比較好。相較於硬灌AGI，筆者認為省一點分配到其他點數還比較有實質意義。

此類型的拳刃刺客網路上還有人細分為「傳統爆爆刺」與「完全爆爆刺」，意思就是以LUK的高低來細分，前者是LUK中等，後者為LUK極高(通常有70之譜)，筆者是認為不必這樣分，主要再向下分兩種就行了。

第一種是傳統的爆爆刺加法，追求經常性爆擊及神乎其技的攻速，此型的刺客到99級的終極型態，建議的各項能力素質如下：STR74+6、AGI90+10、VIT5+2、INT1+4、DEX32+8、LUK60+0，此時的人物攻防能力(不包含武器、防具、卡片的加成)如下：HP6397、SP426、BASIC ATTACK(基本物理攻擊力)164、FLEE(閃躲能力)229+7(加殘影10級)、HIT(命中率)139、負重量4620、CRI(爆擊率)21。

第二種是爭取在工會戰、PvP或打王時能活久一點的類型，也就是要加些VIT，此型的刺客到99級的終極型態，建議的各項能力素質如下：STR72+6、AGI84+10、VIT32+2、INT1+4、DEX30+8、LUK60+0，此時的人物攻防能力(不包含武器、防具、卡片的加成)如下：HP8011、SP426、BASIC ATTACK(基本物理攻擊力)146、FLEE(閃躲能力)223+7(加殘影10級)、HIT(命中率)137、負重量4560、CRI(爆擊率)21。經過實測，第二種刺客在目前版本較為吃香，所以若是還沒嘗試過的讀者，不妨試試加些VIT的刺客吧！



刺客的偽裝其實比流氓隱匿後的潛遁還好用，尤其是用於攻城戰，因為使用時頭上不會出現任何字樣，而是直接消失；反之隱匿頭上則還會出現「隱匿」字眼，易引人注意。

雙刀型刺客

以使用短劍或單手劍為主的刺客，右手拿的武器若是屬於短劍系列，在攻擊時跟盜賊一樣可以隨機使出連擊，而左手還可以再拿一把武器，不過不能連擊。不過筆者要強調一點，就是雖然此型也可以拿單手劍，但筆者還是不建議，一來若是右手拿單手劍就無法連擊了，二來即使用在左手，筆者還是不看好，因為雖然攻擊力稍高，但會拖慢攻速，整體來看效率仍不如兩手皆拿短劍要來得好。

第二點要注意的是，種族、屬性、體型等加成效果卡片，全部都只對右手拿的武器有用，所以還不太清楚的玩家不必抱著兩手都可以加成的希望了，這點常被忽略或是成為一個盲點。而像白蟻卡這類直接加攻擊力數字的卡片，則是對兩手拿的武器都有作用。那麼屬性武器呢？僅僅是對拿武器的該手有影響而已。比方說右手拿的那把對相對應的怪物有175%傷害，那就只有右手，左手打出來的數字仍然為100%；那如果兩隻手都拿的話呢？可能有些人會以為是加起來變350%，很遺憾，這樣還是分開算，就是右手175%，左手也175%而已。另外刺客常用技能「塗毒」會把雙手武器都變成毒屬性，只要把其中一隻手的武器做更動(例如拿下)，則另一隻手上面武器的毒屬性也會消失。最後還有一個有人提到的問題，就是武器插「赤蒼蠅卡」後的問題，由於可以吸血，所以也造成了一番討論，此卡功能為「3%的機率吸到15%的傷害」，插越多張效果可以一直加成，也就是假設右手拿的武器插了4張，效果則為「12%的機率吸到60%的傷害」，很棒吧！但必須注意的有兩點：首先這也是兩隻手分開計算的，其次連擊並不會增加吸血的效果，也就是只有第一下出擊才算數。



音速投擲，現在被改得比以前還要有用一點了。



優點

[illegible]配點[illegible]性武器[illegible]STR[illegible]在全職業中名列前茅，打出來的數字之高是相當有名[illegible]刺客的最有效[illegible]如無影之牙[illegible]的角色

缺點

碰上大型怪物比較沒轍，若是怪物再擁有高防禦就更沒轍了，因為此型無法靠爆擊取勝，只能靠單純的STR，而拿的又是短劍，面對大型怪打起來不痛不癢；第二點是迴避率略低，為什麼呢？主要跟它其他的素質有關。因為此型追求的是極致的暴力，所以大多數人都會加至STR99，雖然這樣看起來似乎有點浪費，但筆者也建議加到99，如此才能徹底發揮雙刀刺的暴力美學。

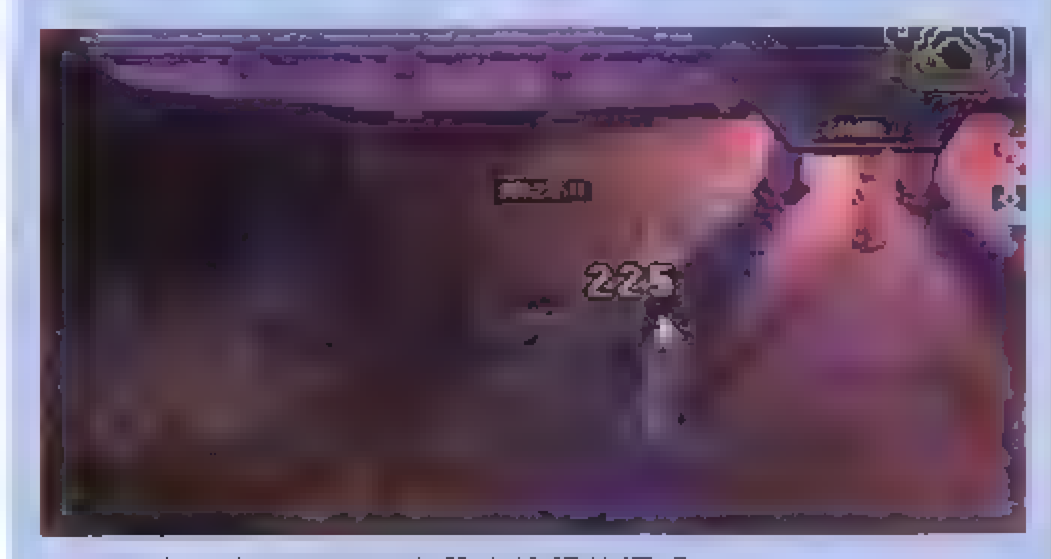
那有了STR，還需要些什麼？沒錯，就是DEX，此型DEX也不可過低，因為DEX是最小傷害力的保證，這類刺客如果STR極高，DEX卻低得不像話，例如只有30，那麼打出來的數字就會飄忽不定，成為一個定位模糊的角色。如此一來，AGI就一定會略低於拳刃刺客，因為沒多少點數可加了。再來就是不太好上手的問題，因為這型刺客在打怪上需要時常換刀，不然打起來就效率不彰了，事實上，通常一張地圖裡很少都是同一種屬性的怪物，即使像獸人村這種地方，裡面的獸人戰士長、獸人弓箭手及獸人戰士、獸人女戰士，也們的屬性也並非完全一樣的。所以在練功前往往需要做好功課，而且每過一個等級門檻，在換區域練功時就得重新計算一次，有點不太方便。

換刀也是門學問，在手持雙刀的狀況下，用熱鍵換武器只能換左手的武器，而且同一把武器插不同的卡，在熱鍵中是佔同一格（例如：右手拿4倍礦工笨拙短劍，左手拿4倍小豬笨拙短劍，設熱鍵時這兩把插不同卡片的短劍，實際效果只能放在同一格）。所以通常會準備一把拳刃以方便換右手的刀。那到底要帶多少不同武器呢？其實不用太多，因為如果遇到強怪，可能還沒換好就要先逃命了，如果遇到弱怪那更慘，常常還沒換好也就掛了，所以說要在多與少之間取得一個平衡點。

總之，換刀是一門藝術，但同時也是這型刺客的缺點之一。最後，此型刺客組隊比較不受歡迎，何解？因為此型刺客通常是高STR型，也就是AGI不高，這樣遇上爆走就沒搞頭了。敏不夠高又不會閃，打又打不到，牧師會立刻陷入危機，而實際上無論隊伍遭遇什麼情況，首要之務就是保護牧師安全，這是關係到滅不滅團的關鍵。所以這型刺客通常在找隊時比較麻煩。同樣是刺客，一般人會比較想要一個空氣女擋怪物，也就是拳刃型刺客。

建議配點

初創角色時和拳刃型刺客相同，同樣以STR9、AGI9、DEX9、VIT1、LUK1、INT1起家，之後STR是必點的點數，AGI和DEX約維持4：1的比例來加；到了二轉後也是如此，至於VIT則見仁見智，和拳刃型刺客相似，加一些則可以活久一點，缺點是要犧牲其他點數。雙刀型刺客到99級的終極型態，建議的各項能力素質如下：STR99+6、AGI80+10、VIT4+2、INT1+4、DEX52+8、LUK1+0，此時的人物攻防能力（不包含武器、防具、卡片的加成）如下：HP6337、SP426、BASIC ATTACK（基本物理攻擊力）217、FLEE（閃躲能力）219+1（加殘影10級）、HIT（命中率）159、負重量5370；若是要加VIT的玩家則可以配成如下型態：STR95+6、AGI80+10、VIT35+2、INT1+4、DEX42+8、LUK1+0，此時的人物攻防能力（不包含武器、防具、卡片的加成）如下：HP8191、SP426、BASIC ATTACK（基本物理攻擊力）211、FLEE（閃躲能力）219+1（加殘影10級）、HIT（命中率）149、負重量5250。

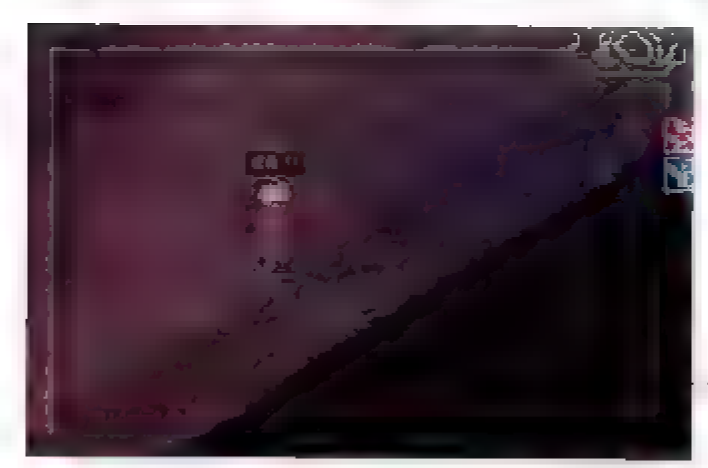


無影之牙也是刺客經常用來偷襲的招式。



雙修型刺客

顧名思義，就是兩種不同類型的武器都使用的刺客，會玩這類型刺客的玩家通常是一開始沒錢，怎麼說呢？就是一開始沒錢買青骨卡，便玩雙刀，之後玩久了錢比較多，就買青骨插拳刃，最後便走上這型的不歸路了（orz......）。此型練的人極少，原因就在於缺點太多，請見以下分析



賦予武器毒屬性！



優點

缺點

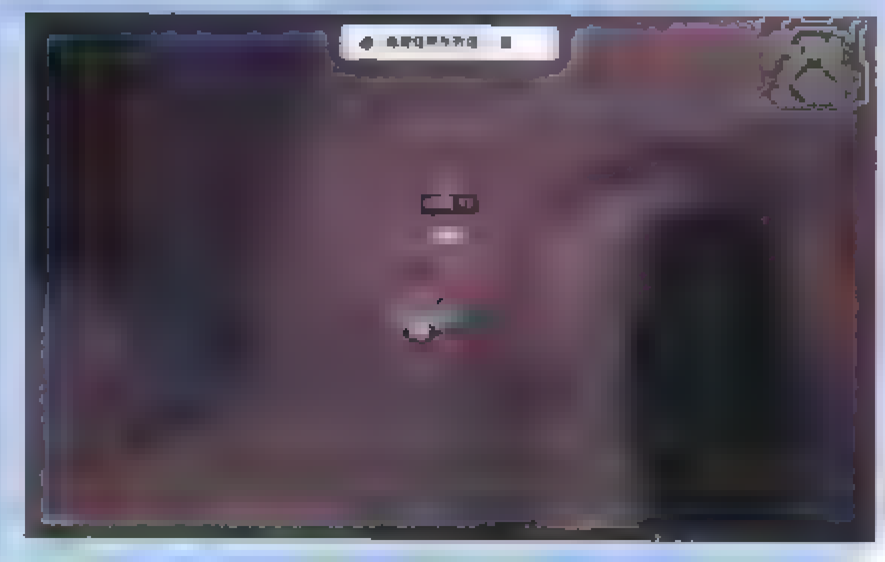
要強不強，要弱不弱，打怪卡兩子，不如純拳刃型強也不如純雙刀型強，舉個例子，比型刺客跟二會之要進鐘塔練功時，假設要打鐘怪，若是帶拳刃上場，雖然打出來數字比較大，但是爆擊率遠遜於裝備相同且同等級的純拳刺，於是連手幾乎都撿不起來，若是拿雙刀上場，無論命中或迴避也比不上純雙刀刺客，東西一樣撿不起來，這是此型刺客最大的悲哀

建議配點

初創角色時和前兩型刺客相同，同樣以STR9、AGI9、DEX9、VIT1、LUK1、INT1起家，最大不變的方向就是STR還是一定要加的。一轉前建議以玩雙刀型的構想為主，也就是只加STR、AGI、DEX這些素質，如果怕死的話就加點VIT吧；二轉後再視情況補些LUK，但是絕對不要補太多，筆者建議是控制在40以下就好。雙修型刺客到99級的終極型態，建議的各項能力素質如下：STR92+6、AGI81+10、VIT1+2、INT1+4、DEX42+8、LUK40+0，此時的人物攻防能力（不包含武器、防具、卡片的加成）如下：HP6158、SP426、BASIC ATTACK（基本物理攻擊力）197、FLEE（閃躲能力）220+5（加殘影10級）、HIT（命中率）149、負重量5160、CRI（爆擊率）14。



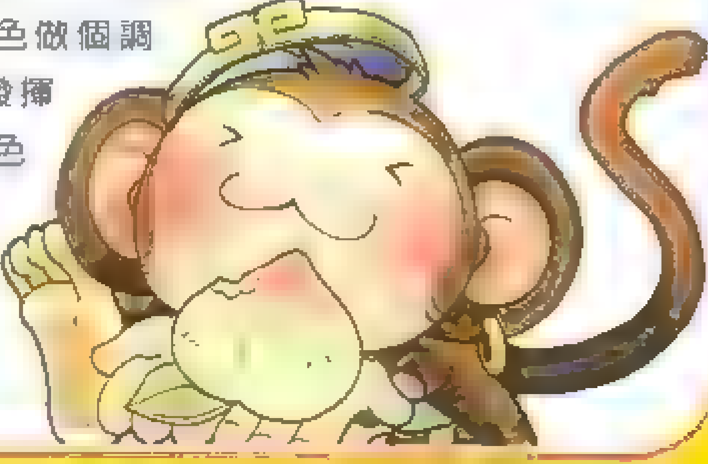
施毒是刺客的代表性招式之一，用於PvP與攻城戰上皆有不錯的效果。



刺客用偷竊的成功率一般而言都不低

結語

最後筆者還是想提一件事，就是刺客其實爭議不小，之前曾有人強烈批評某種類型的刺客毫無用處，筆者認為也沒有這麼嚴重啦，畢竟任何一個角色，只要是自己練出來的，都一定有它的價值存在的，有時候玩遊戲也不要太執著於那一兩個點數，這樣會讓自己比較開心些。甚至也有人把同一型的雙刀型刺客細分為STR80、STR90、STR100、STR110，把拳刃型刺客細分為STR、AGI、LUK三型，其實筆者也認為這樣有點鑽研過頭了。希望各位讀者對於RO世界裡的角色，如果有心想玩的話，最好還是自己真正創一隻玩玩看，而不要只是一味的聽信別人寫好的練功攻略或是配點分析，就如同筆者所寫的東西一樣，這只是提供一個參考罷了。例如配點部份，相信大家都知道穿戴不同的防具與武器，多少都可以讓能力點數提升一些吧，而筆者當然也無法針對RO裡所有的防具列出所有可能的配點，想想這要佔多大的版面！加上常常自己所想的與練出來的東西會有所差異，所以筆者誠心呼籲，玩家若是有心要練的話，千萬不要一味模仿，而是要針對自己的想法去為自己的角色做個調整，如此才能發揮個人獨創的特色哦！




AIR STRIKE 2
Rough cruel and intense helicopter 3D action game that makes
you fly and fight overdesert, Water and industrial areas
100+ land, air and water enemy units will make your life worse then hel
There are five different landscape types and the terramorphing feature
If you pass all seventeen levels and kill all enemy bosses
please tell us how you did it


翱翔天空 火力全開

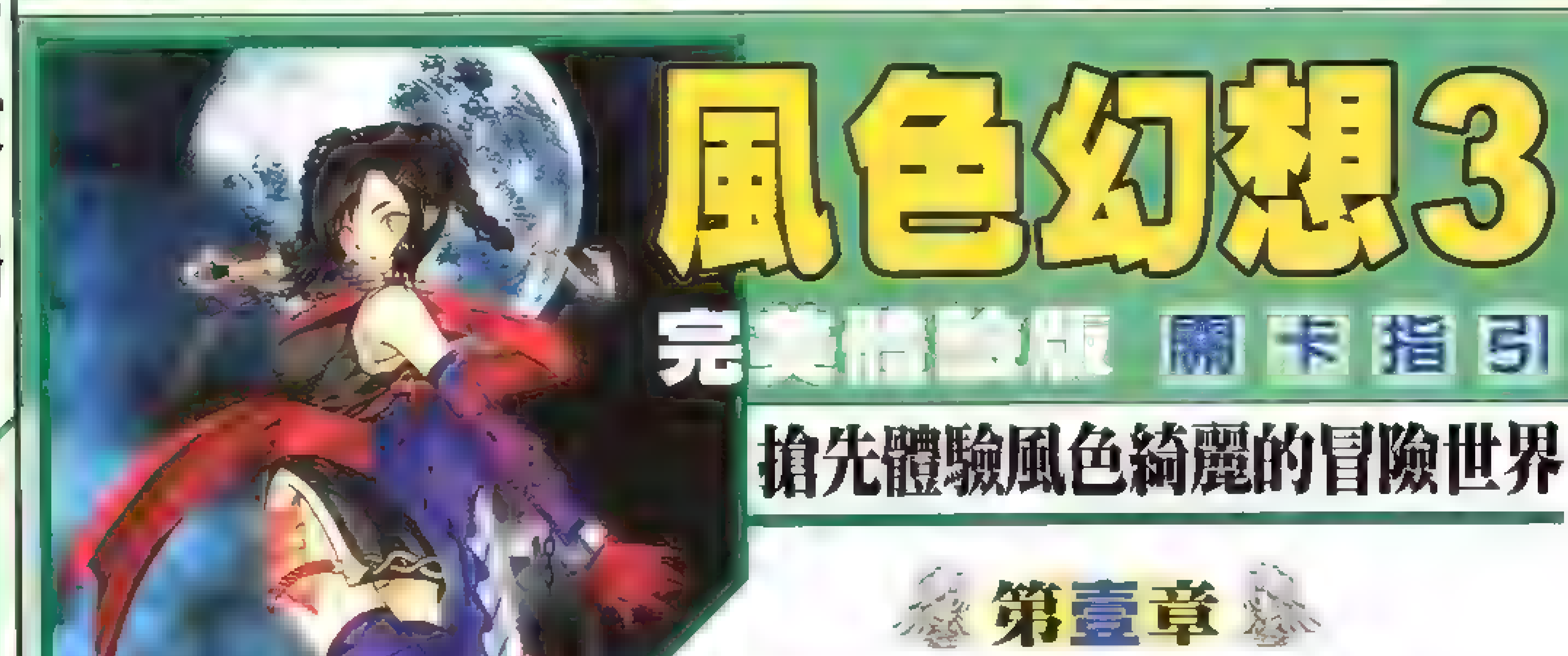


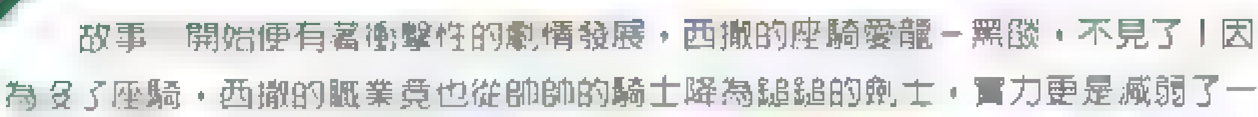




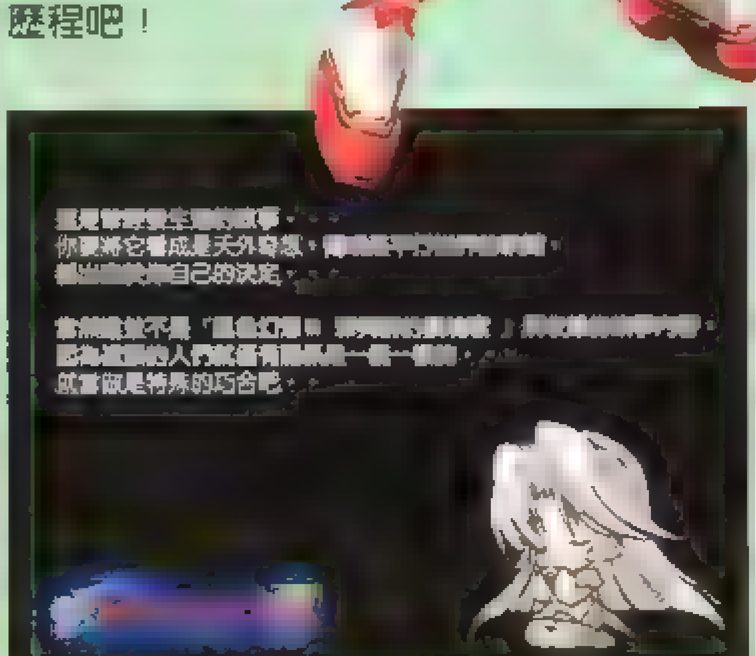








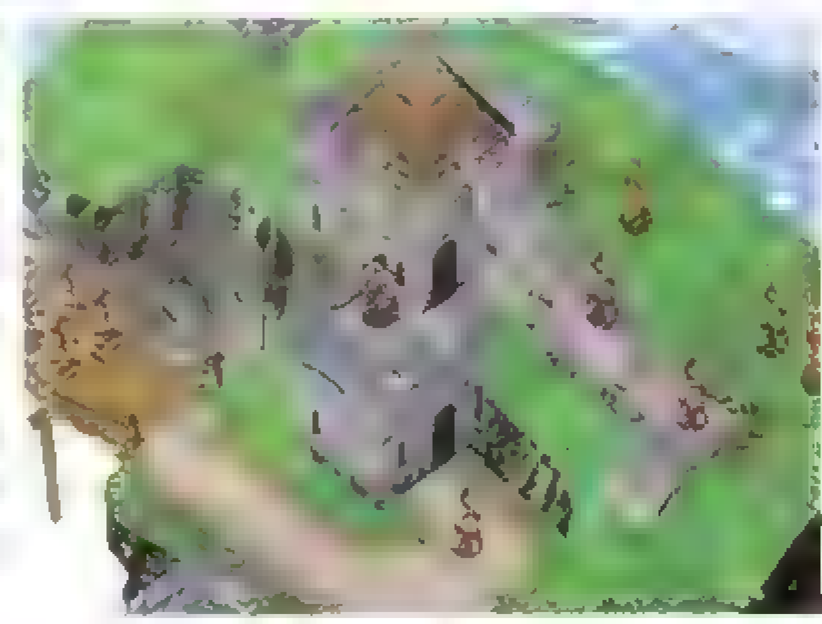
本篇故事在《風色幻想3》中是不存在的，不過很奇妙的遊戲裡面所出現的人物和關係都和《風色幻想3》一模一樣，所以說玩家只要把他們當作是特殊的巧合就可以了！然而大夥都有這樣的認知之後，就一起進入這《風色幻想3》的體驗歷程吧！



▲遊戲開頭說明

第壹章

故事一開始便有著衝擊性的劇情發展，西撒的座騎愛龍－黑焰，不見了！因為少了座騎，西撒的職業竟也從帥帥的騎士降為遜遜的劍士，實力更是減弱了一大半！而斷罪之翼的眾伙伴為了幫西撒找回愛龍，便藉由香格里拉的市長亦也斷罪之翼的教官－克萊普的情報網來調查，沒多久便得知西撒的愛龍似乎出現在「深邃迷宮」附近，而大夥為了一探究竟便向該地邁進，不過離目的地還有一段距離的時候，竟殺出了一票山賊擋住了西撒等人的路。



▲第一戰的地圖。

第一戰 巴洛克的山賊

地　　點　巴洛克山道
勝利條件　擊倒所有的敵人
失敗條件　西撒死亡

敵方

山賊	LV30X4
魔法師	LV29X4
蠻族戰士	LV31X4
山賊頭頭	LV32X1

我方

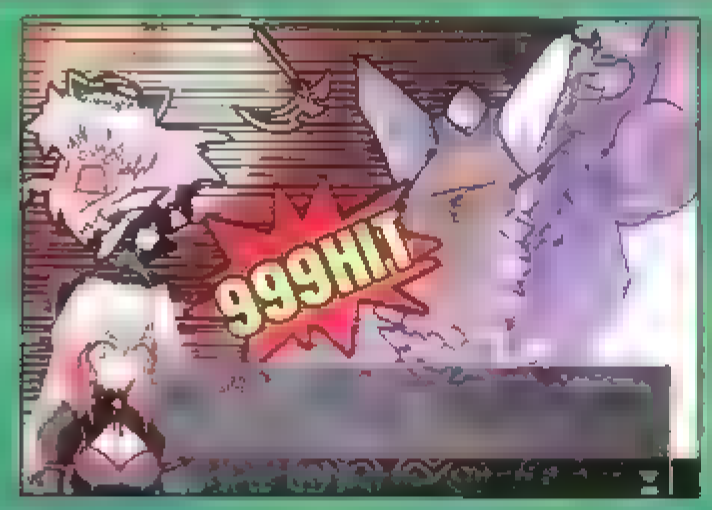
愛斯玲　弓箭手	LV28
帕魯瑪　魔法師	LV28
雪　菈　武鬥家	LV29
西　撒　劍士	LV30
安潔妮　祭司	LV30



▲看我的必殺技



風色三的特色法術－骷髏召喚。

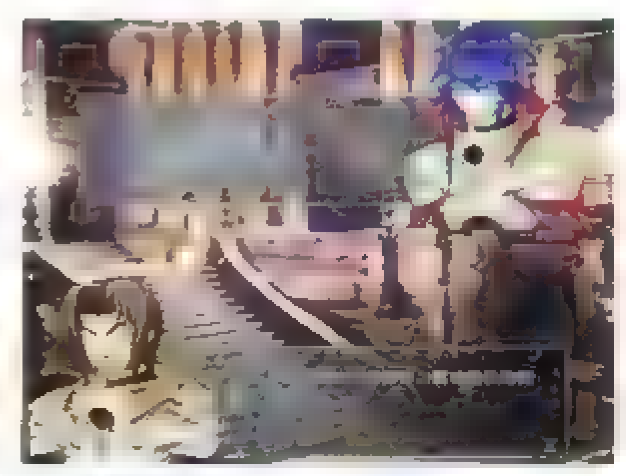






攻略指引

本關的難度頗低，基本上可說是為了讓玩家們小試一下身手所設的關卡，在戰鬥一開始玩家可以走到前面一點，把離玩家較近的四隻山賊給引下來，把他們通通解決之後再上去前方的小山坡上，把山賊頭頭和兩名魔法師打倒(註：左方有四隻蠻族戰士，不推薦分散力量來攻打這兩堆人，如果玩家先攻擊蠻族戰士的話，很有可能會遭受山賊頭頭從上方的廣範圍的攻擊，所以先收拾山賊頭頭那群比較保險)，再集合眾人的力量把最後四隻的蠻族戰士給收拾掉！(順道一提，角色升級的話會有5個點數，玩家可以分配到屬性上來增強能力)

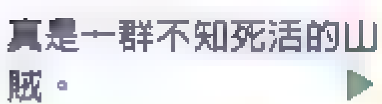


▲怎麼有點向某本漫畫的人物．．



▲本作裡安潔妮也有登場喔！





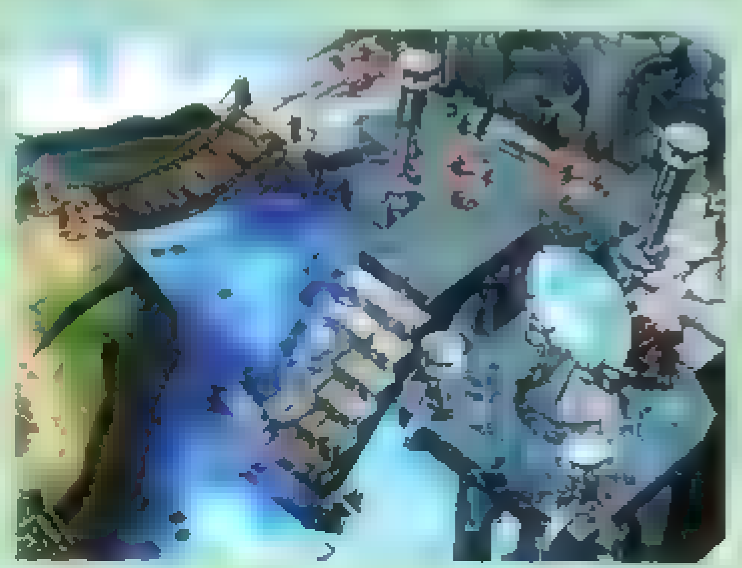
真是一群不知死活的山賊。▶

技巧 543 撿屍體

在《風色幻想二》中有個特色，那就是不論敵我雙方只要有人掛了，就會變成屍體橫躺在路上(如果是已經被復活的怪物，例如：骷髏系列，死後不會變成屍體只會直接消失)，此時玩家便可以對這些屍首採取一些行動，像是對敵人的骸骨使用『骷髏召喚』，把它變成骷髏兵助我方一臂之力，或是對我方角色的屍體使用復活的道具讓該角色再度回到場上！不過玩家要切記一點，那就是別讓敵人攻擊到我方人員的屍體，一旦被攻擊到的話，屍體便會消失而該名角色此場戰役便無法再出來了。

第貳章

收拾掉那些山賊之後，正當大夥興致勃勃的討論要如何處理這些山賊的時候，不愧是老江湖的克萊當一眼就看出來這些人並不是山賊，而是假藉山賊之名行事的傭兵團，後來經過一番詢問便得知這些傭兵真是某領主聘來，尋找那領主被人拐走的母龍．帕特西奴，原本也已在深邃迷宮找到那頭母龍，正打算捕捉牠的時候，卻被一頭來路不明的公龍給壞了好事(不用多說，那頭公龍便是西撒的愛龍－黑毯)！之後大夥有了共識便決定幫這些傢伙「有代價」的把西撒的龍給帶回去；眾人告別那傭兵團之後便來到了深邃迷宮，此時西撒為了把黑毯叫出來便吹起了喚龍笛，可是沒料到此時出現在他們面前的竟然是兩頭怒氣沖沖的猛龍(順道一提，玩家在戰鬥之前可以把所有的錢通通拿去買草藥，反正後期也用不到了。



▲第二戰的地圖。

第三戰

黑毯與帕特西奴、CAPTURE

地　　點：深邃迷宮

勝利條件：使－黑毯的HP低於20%

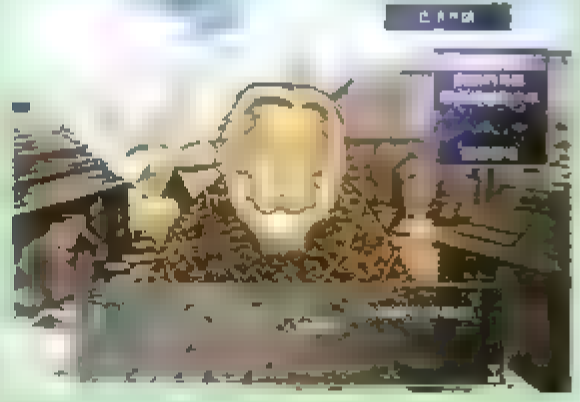
失敗條件：西撒死亡、使－黑毯、使－帕特西奴死亡

■ 敵方

魔蠱法師	LV 最高等級－1 X2
蜥蜴獸人	LV 最高等級 X4
刺球怪	LV 最高等級 X3
帕特西奴	LV 最高等級+1 X1
黑毯	LV 最高等級+2 X1

▶到村莊裡採買，順便打聽一下消息





攻略指引

此關的難度亦不高，基本上只要順著道路前進並收拾掉阻擋在前方的敵人即可，不過刺球怪和闇靈法師會直線攻擊，所以玩家和他們交手的時候儘量別排成直線免得自找苦吃，而快到黑డ和帕特西奴那之前，最好先把敵人通通收拾掉，免得那些敵人來增援玩家。本關的勝利條件只要把黑డ打到剩下20%左右就行了，所以說除非玩家很閒，不然帕特西奴可以不用打，把黑డ打到20%時劇情便會發動，玩家也別打的太過入迷，免得引來不該來的GAME OVER。



▲用喚龍笛叫叫看黑డ吧！



◀西撒轉職後實力大不同。

技巧 543　怪物的等級

風色系列的怪物等級的安排上向來有個特色，那就是怪物的等級會隨著玩家所練的角色裡最高等級的人而有變動！所以說玩家在戰鬥的時候最好能讓每一位角色都有適當的成長，要是有所偏廢的話，那可能會讓該角色因為等級不足而成為阿斗般扶不起的角色！不過玩家也可以用等級差異來補血喔，只要角色一升級便會把血和魔力全都補滿，所以面對一大堆怪時玩家也可以把快升級的角色丟入(限肉搏系角色，反擊率較高的角色尤佳)，只要打個幾下便可以升級，而在該回合受到的傷害也都會痊癒喔！

技巧 543　戰鬥的注意事項

在風色系列幾乎每一隻怪物都有其專屬的必殺技，因此玩家在戰鬥的時候都必須格外的小心，別被這些必殺技打到。不過比起只能打一格的攻擊方式，玩家最好還要注意能廣範圍攻擊的招式，特別是本作有一大半的怪物都有攻擊一直線的招式，所以玩家在移動的時候除了要注意敵我雙方的距離之外，更要注意我方的人員是否排成一直線，要是排成一直線而被攻擊太多次的話，不僅是前方的肉搏系角色會陷入危機，後方的法師系角色更可能不保！所以戰鬥的時候玩家一定要注意這點才行。

第參章

眾人把黑డ打暈之後，在黑డ身上搜到了一個很奇怪的徽章，正當克萊普教官在取笑著幼稚的徽章時，一名蘿莉竟瞬間移動到眾人面前，還很不留情的把克萊普教官給臭罵了一頓(原來是偽蘿XD)，在帕魯瑪的說明之下，才得知她就是那傳說中的死神－貝莉卡！而她拐走這兩頭龍的目的不為何，只因為自己所居住的地方太過寂寞，便想養隻寵物來解解悶，而西撒和某領主肥滋滋的兩頭龍便是她所看上的寵物！然而為了威脅西撒把愛龍給交出來，便把克萊普教官給擄走，要他們到迷宮深處拿龍來交換，話畢便帶著教官消失的無影無蹤了！雖然眾人有千百萬個不願意，但看在西撒把愛龍找回來有功，所以只好向深邃迷宮裡邁進了。



▲第三戰的地圖。

第三戰 活死人軍團？

地　　點：隨劇情發展
勝利條件：擊倒所有的敵人
失敗條件：西撒死亡

敵方

闇靈法師	LV 最高等級－1 x3
僵屍	LV 最高等級 x6
骷髏兵	LV 最高等級 x4
骷髏槍手	LV 最高等級+1 X3
米陶諾斯	LV 最高等級+2 X1

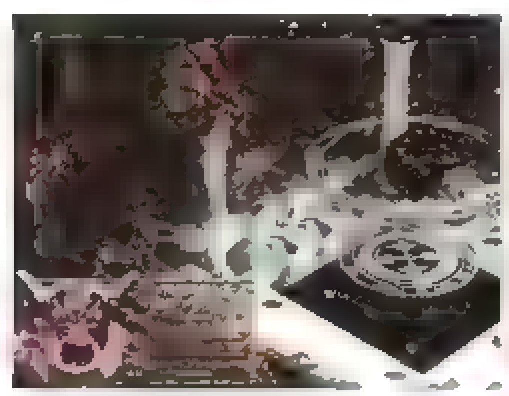
攻略指引

奸詐的貝莉卡為了不讓玩家輕易到迷宮深處便安排了一堆不死軍團來招待玩家，此關可說是有點難度的一關，因為回合一開始六隻骷髏兵和四隻僵屍會從左右來包抄玩家，所以一開始玩家最好把角色通通往左邊或右邊退去，讓這些敵人不能順利包圍玩家，此時玩家可以對先來的敵人用轉成騎士的西撒和雪菈一一擊破之，不過仍要小心僵屍和骷髏槍手的一直線攻擊，而玩家也可以多用安潔妮的聖系魔法攻擊，只要能掌握訣竅想要在此關勝出並非件難事。



◀真是發揮了KUSO的大無畏精神啊！





▲ 這關卡的BOSS真叫人懷念啊！



▲ 活用安潔妮這關會輕鬆不少喔！

技巧 543　戰鬥的地利運用

由於風色系統怪物的等級算法頗為特殊，並不像很多SLG一樣怪物的等級是採取固定制，因此不論玩家練的再高級角色和怪物間實力的差異都會維持在一定的差距之內，所以在戰鬥的時候，如何順利的克敵制勝便和玩家兵法的運用上有著莫大的關係，在此邪騎士給各位玩家一句「以退為進遠勝於盲目的橫衝直撞」！當玩家面臨一堆會主動攻擊的敵人時，最好能採取「高地優勢」、「角落防守」兩大準則，以免被一湧而上的敵人給包圍殲滅。不過如何在位置和地利兩大難題中取得一個平衡點便有待玩家們自己的考量。

第肆章

眾人費了九牛二虎之力好不容易打倒了擋路的不死人軍團，來到了貝莉卡所在的地方，而貝莉卡起先誇獎眾人能在這麼短的時間內趕到真的很不容易，不過隨之便向西撒要求用他的愛能來換回教官，但西撒不願意便和貝莉卡說之以理，而貝莉卡佩服西撒的勇氣，便放掉人質和西撒等人來場正大光明的決鬥。



◀ 第四戰的地圖

第四戰　決戰死神貝莉卡

地　　點：隨劇情發展

勝利條件：擊倒死神貝莉卡

失敗條件：西撒死亡

敵方

骷髏兵	Lv最高等級 X4
[illegible]	Lv最高等級 X3
米陶諾斯	Lv最高等級+1 X2
[illegible]魔	Lv最高等級+1 X2
貝莉卡	Lv最高等級+2 X1



攻略指引

老樣子先把擋在路上的敵人全部KO，不要跑太前面，否則驚動後方較強力的角色，然後再將右邊及左邊的夢魘和米陶諾斯引來並打倒。如果玩家覺得的話可以把左右兩邊都打倒再去打貝莉卡，不過貝莉卡可不是省油的燈，要是玩家大意看輕的話可是會吃大虧的！所以最保險的打法就是先等天使靠近然後再用安潔妮幫忙補血，等到貝莉卡已經差不多的時候玩家就可以來個總攻擊結束貝莉卡的生命，然後就可以看劇情啦。



就聽從帕魯瑪的建議吧



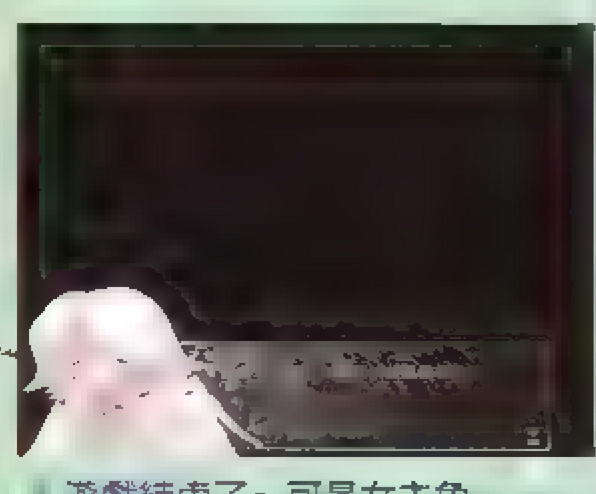
貝莉卡的資料，看來是不可以輕忽喔！

技巧 543　屬性和抗魔

玩家在使用魔法的時候務必注意魔法的相生相剋，要是玩家能把屬性掌握好的話，便可以很輕易的給敵人不小的傷害，相反的要是屬性掌握的不好，可能會完全無法給敵人任何傷害，反而替著單的法師引來不少的殺機呢！還有一點玩家也要注意，那就是遊戲裡高等的魔神幾乎都有完美的「魔法屏障」(攻擊魔法無效)，所以玩家和魔神交手的時候最好以物理攻擊為主比較保險。

結語

雖然這只是試玩版，但卻可以引起玩家對於本篇無比的期待，所以說本作可以說是做得很成功的！而玩家在玩本作的時候不難發現，也可以看出弘煜這家公司的進步，不論是在畫面、音效還是各方面，相信在「風色幻想3」一定會帶給玩家們更大的驚喜。不過如果等不下去的玩家，倒可以玩玩試玩版解解癮，相信不論是在劇情或戰鬥方面上都可以提前有所認知喔！

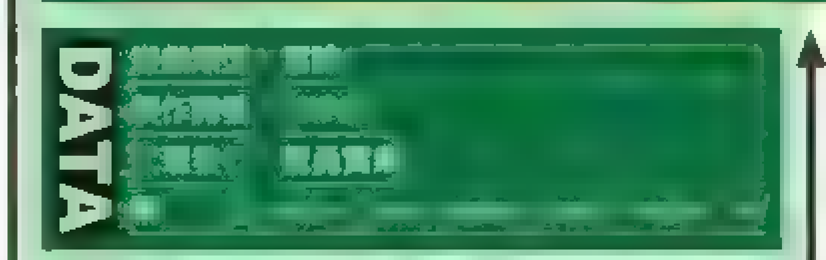


遊戲結束了～可是女主角…

沉默之丘 4

Silent Hill 4 : The Room 上

再次讓你不寒而慄！



作者的話

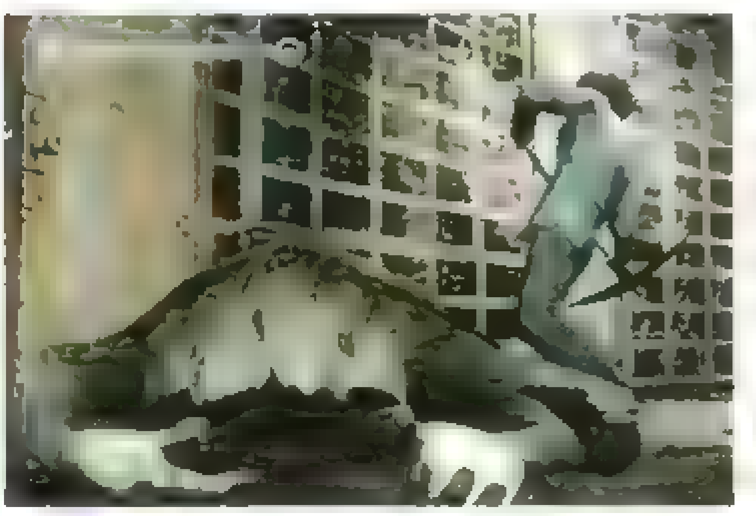
《沉默之丘 4》，這個聽來就會讓人冒冷汗的名字，在PS2版發售不到半年之後，廣大的PC玩家就可以在電腦上體驗這個被譽為「真正的心理恐懼遊戲」了。正如KONAMI製作人員所說的那樣，本作在系統上做了比較大的變更，例如經典道具「收音機」的取消、道具欄的限制等等，且不談這種革新是否成功，光是看看在玩家間引起的爭議就知道這個系列的影響之深。不過遊戲的精髓——那種發自內心的恐怖感依然保留，第一人稱視點的加入更是使這種感覺讓坐在電視機前的你不寒而慄。明明已經十分害怕，卻又拿著搖桿欲罷不能，這就是《沉默之丘 4》帶給你的感覺。



你的生存之道

慎重選擇所攜帶的道具

本作最大的變更就在於：以往可以無限攜帶的道具，這次只能隨身攜帶10個了，多餘的道具需要暫時放在家裡的木箱。因此在攻關過程中，玩家就不得不反覆在自家和噩夢世界中來回穿梭，幸好本作中這種連接兩個世界的洞穴四處可見，不然真遇上取捨兩難的情況時，不知道得浪費多少時間。不過在最終BOSS那裡，由於要拔出8支長矛來解除封印，而戰鬥時又必須攜帶武器彈藥和回復道具，所以如何合理安排道具欄成了一個戰略性的問題。不過個人認為比較失敗的地方在於每一個單獨道具（例如每一盒子彈）都要佔用一個空欄，而不像以前那樣會自動堆加，有時候實在是讓人很惱火。



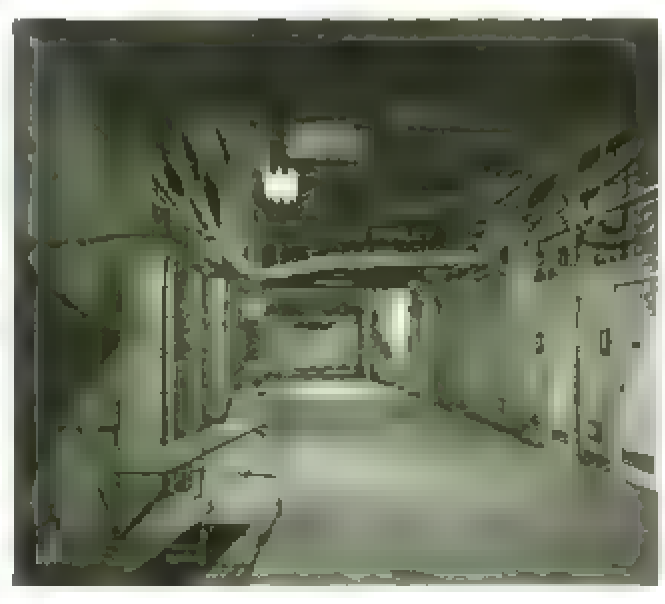
回家可以補充體力

在遊戲的初期，也就是那五個噩夢的階段，回到自己的房間是可以恢復一定體力的，所以在回家拿取道具的同時也可以順便回復一下體力，這也算是比較體貼的設計吧，不過在後期就沒有這種效果了，而且有時候房間的某些區域還會被怨靈所佔據，靠近的話反而會扣除體力（在後期可以使用聖燭來除靈）。



用自己的視點來觀察

在房間裡四處走動的時候，有時候在畫面的左上角會出現眼睛的標記，這就標明這一塊區域是可以調查的，有時會找到推進劇情的關鍵線索哦，所以千萬不要放過房間內任何一點小小的變化，也許它就是為你解開謎題的鑰匙！









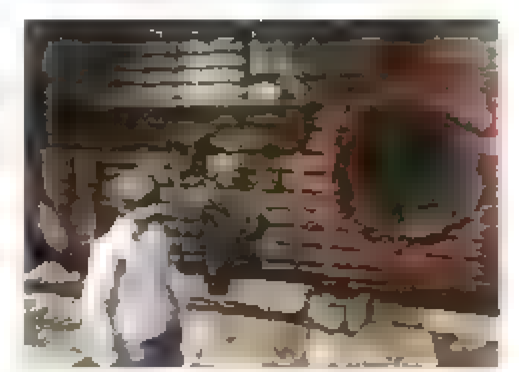
打擊敵人的同時還要會保護自己

本作在攻擊和閃避動作上做了很大的調整，加入了更多動作遊戲的要素，下面我們對主角的攻擊動作和迴避動作做一個詳細的解說。

連續攻擊和蓄力攻擊

按住攻擊準備鍵的同時再按動作鍵可對敵人進行打擊，連續按鍵會形成連擊效果。當蓄力槽被激滿的時候，會使出全力一擊，雖然威力大，但是破綻也大，容易被敵人抓住機會反擊。

而蓄力攻擊算是本作新增加的一個攻擊動作，與全力一擊稍有不同的是，可以按住攻擊準備鍵的同時再按住動作鍵不放，主動蓄力來攻擊，不過威力和破綻也同樣巨大，需謹慎使用。





閃避動作

在遊戲中，當敵人攻擊你的時候，主角同樣可以做出閃避動作，方法就是按住攻擊準備鍵的同時再按躲避鍵，這個時候如果什麼方向都不按，則默認為向後跳，配合方向鍵可以向左或向右閃避，來躲避不同的攻擊動作，這也算是這個系列的新系統吧。

多重結局和隱藏要素

四個結局

相對於前幾作來說，本作設置的多結局算是最少的一個了，互相之間的變化也很簡單，而一貫的惡搞UFO結局也沒有出現，不知道是否是因為Konami留了一手，打算出類似《沉默之丘 2：最後之詩》之類的加強版呢？下面是這四個結局的達成條件

- [illegible]
- 艾琳之死（Eileen's dead）：房間除靈率80%以上，艾琳死亡
- 母親（Mother）：房間除靈率80%以下，艾琳生存。
- [illegible]







房間除靈率是指自家房間內那些靈異現象的消除率，房間裡有時候會出現靠近就失血的區域，這就是靈異現象，需要在遊戲中找到聖燭（Holy Candle）來點燃才能消除。

在最後與BOSS決鬥時，艾琳會緩步走向血池，必須要在她走到血池中央之前幹掉BOSS。而她行走的速度與她在遊戲中的受傷程度有關，傷得越重，行走速度就越快。另外，她的受傷程度也會影響遊戲中的某些片段，雖然對結局沒有直接影響，但是也是蠻有趣的。

隱藏要素

本次的隱藏要素並不多，各達成條件如下：

電鋸：二周目的時候在森林裡，有汽車場景的一處木橋前拿到。（十分不好用）

艾琳的護士裝：達成逃脫或者母親的結局，二周目後期在艾琳的303房間可以得到，攜帶該道具過關，三周目的時候可以看到艾琳穿上護士裝。



辛西婭的性感裝：獲得全部四個結局並拿到艾琳的護士裝，再次遊戲就可以看到辛西婭穿上性感裝。

艾琳專用終極兵器：通關後的評價大於90，（看過關後的星星，主要和通關時間、除靈率和筆記收集程度有關）再次遊戲的時候可以在102房間拿到。

劇情小說 亨利．湯森的死亡日記

第五日：誘惑之日

今天已經是我被關在自己房間裡的第五天了，亂七八糟的鎖頭和鏈條將前門死死封住。不知道這到底是哪個傢伙的傑作，能在我毫不知情的情況下採取如此誇張的禁錮方式。



▲ 從迷茫的夢中醒來，又進入另一個噩夢

讓我無法理解的事情還不止這些，窗戶打不開，電話打不通，電視機也開不了……甚至沒有人注意到我歇斯底里地喊叫，一切關於規律與法則的東西好像都遺棄了我。

剛剛又做了同樣的夢，我的房間充滿了鐵銹，四處都變得破爛不堪，而在夢的結尾，牆壁上黏糊糊地鑽出一個似人似鬼的東西，他的臉貼得我那麼近。然後我就在一身冷汗中驚醒過來，這幾天都一樣，從未例外。



▲ 從牢牢封死的大門似乎也封死了一切希望



▲ 從牆上冒出的人影

Don't go Out!!

床頭的電話居然響了起來，我連忙抓起電話時，裡面只有片懾人的噪音，更令人害怕的是，電話線根本就是被切斷的……

又是一件不知所云的事情，我揉揉昏漲的腦袋，踱進客廳。前門上不知是誰用血寫上了一些字：「不要出去！！」署名是沃爾特（Walter），難道鎖住我的是個叫沃爾特的人？他又是誰呢？我的後背不斷地冒著冷汗。

門外傳來東西掉在地上的聲音讓我從呆滯中回過神來，從探視孔觀看門外，隔壁的艾琳．嘉文（Eileen Galvin）正彎腰撿起掉在地上的罐頭，嘴裡似乎在嘀咕著有關舞會的事情。她其實並不算漂亮，臉上的雀斑掩蓋了她不少姿色，只不過在這個缺乏粉脂氣的公寓裡，她的出現足以引起所有人的注意。在我搬來這棟南艾士菲山莊之前，她就住在這裡了，聽房東說她出生在這裡，不過她堅持認為她是小時候搬過來的。

十幾個血手印一樣依然印在對面的牆壁上，如果我能離開這個鬼地方，我要做的第一件事就是把它們狠狠地擦掉！我一直不明白為什麼左鄰右舍們居然能容忍它們的存在，從剛才艾琳．嘉文的表情來看，也許他們根本就意識不到血手印的存在？



◀ 靈異的血手印究竟代表著什麼？



紙條上不解的話語

怪事越來越多，門縫底下居然出現一張紙條　「媽媽，你為什麼還不醒來？」，充滿稚氣的筆跡卻讓人感到莫名的哀傷，整齊的折痕說明它曾被小心翼翼地保存過。

說到紙條，這幾天房間裡總會冒出這些東西。莫名其妙的是紙條上的話語，比如這張在書櫃後面找到的紙條，

「通過聖母升天的儀式，他創造了一個世界，

它存在於我主的世界之外，

更確切地說，它依托卻又獨立於我主的世界，

它不像我主的世界，

充滿了過度的變遷、無法預知的門和牆、移動的地板、奇怪的生物，

那個世界只有他能控制……

無論誰被那個世界所淹沒，

誰就能在那裡獲得永生，

像一個幽靈般在那裡神出鬼沒，

我主怎會原諒這個令人憎惡的世界……

（這部分因毀壞無法閱讀）

很重要的一點是，

……想在那個世界遊走，一定要保持輕鬆的心境，

背負太過沉重的負擔只會獲得遺憾……

（以下部分因毀壞無法閱讀）」

「想在那個世界遊走，一定要保持輕鬆的心境」，這句話對現在的我來說真是種莫大的諷刺。在這個世界我已經失去了自由遊走的權利。我「遊走」到窗戶前，向外望去，地鐵站口一個紅衣女子引起了我的注意，妖艷的打扮足以說明她的職業，可是我這時候沒有心思去想這些。等到我再抬起頭時，她走下了地鐵站。



惡夢開啓！洗手間的大洞

房間忽然顫動起來，洗手間那邊傳來一聲沉悶的巨響，我趕緊跑過去看看究竟。什麼！洗手間的牆壁上居然出現一個大洞！好吧，誰能告訴我這又是怎麼回事？



▲一個莫名其妙的大洞，接下來又是什麼？

我壯起膽子從洞口往裡面看過去，似乎有亮光在遠處忽隱忽現，也許洞口的另一邊就是出口？這種想法實在荒唐，可是在這個地方本身就已經無法用常理解釋了。不管怎樣我得試試，也許這是離開這個鬼地方唯一的辦法。



▲為什麼會坐在電梯上？天知道……

我從洞口爬了進去……灰暗的牆壁、強烈的亮光、模糊的意識……我忽然間失去了知覺……

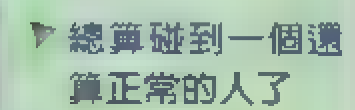
……嗯？緩慢的下墜感？這裡不是洞穴？我已經出來了？我拼命睜開眼，發現自己坐在一個自動扶梯上，電梯緩緩地下行。

通往電梯的洞穴？上帝！希望這裡是一個正常的地方。

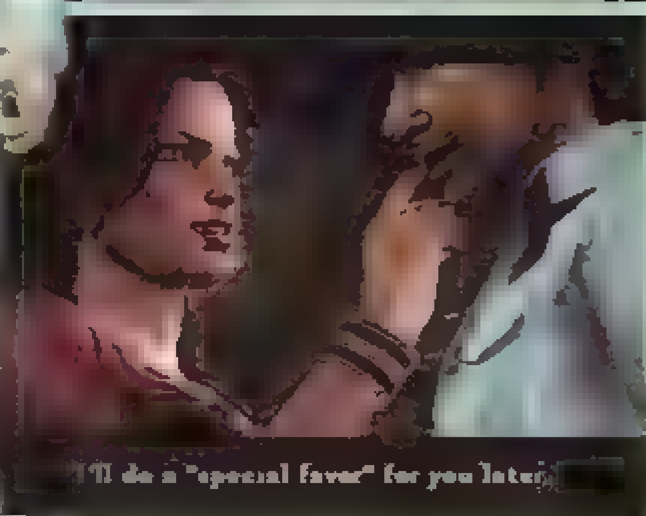
辛西婭的Special Favor

我環顧四周，發現電梯的盡頭是林奇大街地鐵站（Lynch Street Line），這裡平時都是人來人往，現在卻安靜得令人發毛。我在這裡找到了剛才從窗口看到的那個風塵女郎，自我介紹之後，她——辛西婭，似乎認為這一切不過是一場夢境，也難怪她一臉享受的神情。她甚至放蕩地表示待會兒會給我些「特殊服務」，曖昧的舉動讓我渾身不適，我只想快點離開這裡。

我不反對她跟著我走，但是也別指望我能照顧她，不過當她因為嘔吐而走進廁所的時候，我還是得在外面等著她。



▶總算碰到一個還算正常的人了



◀還有心思扯這些？我只想快點離開！

令人毛骨悚然的「狗」？

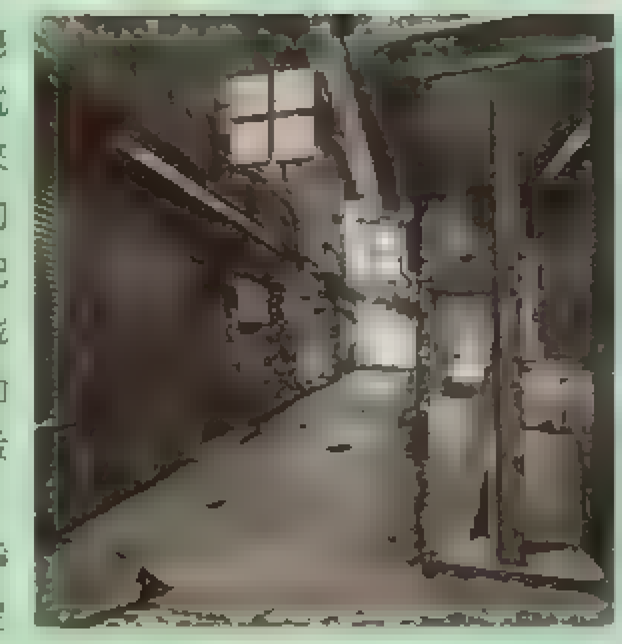
在等待她的時候，我一直在努力思考諸如「為什麼這裡只有我和她」等毫無頭緒的問題。正在這時，廁所的門「吱呀」一聲打開了，我抬頭一看，竟然是男廁的門。接下來的場景讓我渾身發麻　一隻皮膚潰爛的「狗」被扔了出來，長長的舌頭搭拉在地上，身體猛烈地抽搐著，口裡發出毛骨悚然的呻吟。更可怕的是，兩隻同類的「生物」從廁所裡爬了出來，聞了聞躺在地上同伴，舌頭突然像鋼針一樣猛然刺入它的身體，脖子有力地蠕動，拼命地吸吮著！



▲這裡一定是瘋了，否則這樣像「狗」一樣生物該怎麼解釋？



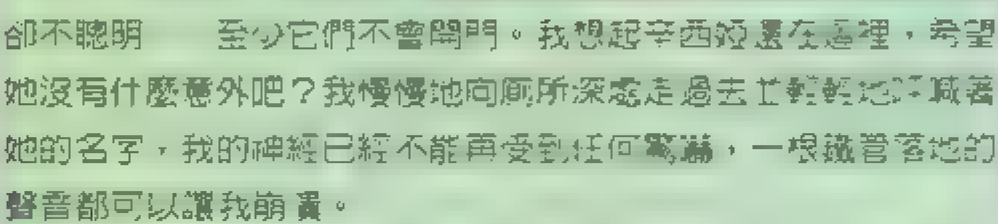
我寫不下去了，回憶當時的景象讓我的胃部就劇烈地抽搐，總之我從來沒有見過比那還要恐怖的場景！幸好我還沒有忘記如何逃命！在怪物撲向我的一瞬間，我一個跨步衝進了隔壁的女廁所，然後緊緊地抵住門。





門外的動靜稍許平靜了些，它們雖然兇惡但是卻不聰明　至少它們不會開門。我想起辛西婭還在這裡，希望她沒有什麼意外吧？我慢慢地向廁所深處走過去並輕輕地呼喊著她的名字，我的神經已經不能再受到任何驚嚇，一根鐵管落地的聲音都可以讓我崩潰。

我並沒有找到辛西婭，眼前的情形讓我根本無法考慮其他的事情———一個大大的洞在那裡，和家裡洗手間那個一模一樣，只不過看起來似乎要大一些，難道辛西婭從這個洞爬進去了？一種來自本能的好奇蓋過了心中的恐懼，我鼓起勇氣爬了過去……



……我睜開了眼睛，腦海裡依稀殘留著熟悉的感覺。我發覺自己正躺在床上，就像前幾次從噩夢中醒來一樣。難道真的像辛西婭說的那樣，這一切真的是夢？可為什麼這個夢如此真實？

偷窺的樂趣

我搖搖晃晃走出臥室，發現櫃台似乎被移動過。不知道又是誰幹的，不過這個人肯定比我有力氣，曾經嘗試過把這個死氣沉沉的東西挪開，不過它彷彿生了根一樣一動也不動。

櫃台後面似乎有什麼東西，我用盡全力，居然把這個大鐵砣移開了　哦？　把手槍！根據地上灰塵的痕跡來判斷，這把槍在這裡已經很久了，可是槍身上卻沒有一絲灰塵，像被剛擦過一般，連保險栓都是打開的……

櫃台後面的牆上有一個貓眼大小的窟窿，隔壁就是艾琳的房間，也許是以前某個變態偷窺狂用來滿足自己邪念的舉動。從窟窿看過去，艾琳正坐在床上找她的掃把。

窟窿旁邊的牆上刻著一些字，似乎是用錐子刻上去的　「這個微薄的希望已經讓我開始絕望，我想盡辦法企圖鑿得更深，但是無論我怎麼用力，它就是無法更深入，這條走廊，這些窗戶，這些牆壁……讓我感覺這個屋子好像被困在另一個空間，艾琳從未注意到過……」，莫非刻下這些絕望字句的，是從前的屋主？莫非他遇到了和我一樣的困境？



▲任何蛛絲馬跡都可能意味著生存的機會

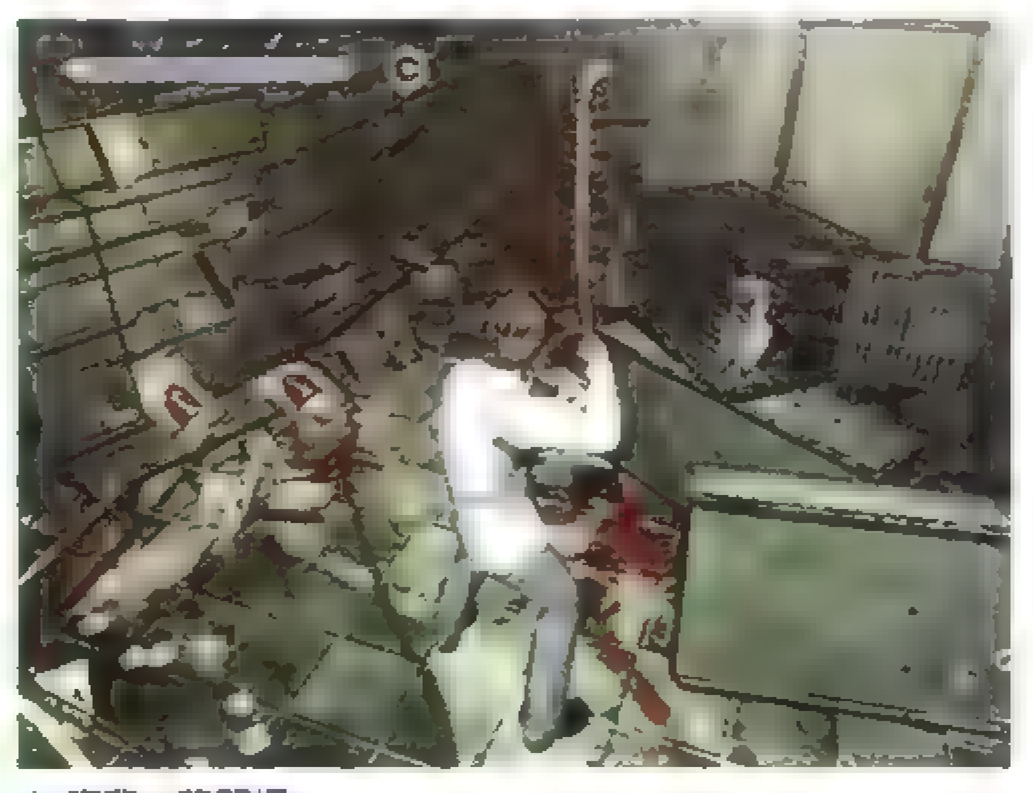


不管怎樣，你都是我唯一的溫暖 ▶

辛西婭的呼救

正在我琢磨這些字句的時候，臥室裡忽然傳來一陣急促的電話鈴，這些從未被預期過的動靜，不斷地刺激著我的神經，我跑過去接起電話，裡面卻傳來了辛西婭驚恐的聲音：「…你跑哪裡去了…快…快來救我…如果你要地鐵代幣…這裡有一個……」

電話斷了，那的確是辛西婭的聲音，剛才那不是夢，可是辛西婭怎麼撥通我的電話？不可思議的事情太多了，這已經超出我能思考的範圍。



▲吃我一記悶棍

我回到洗手間，凝視著牆壁上的大洞。不可思議就不可思議吧，看看這次又會是什麼……

我又來到了地鐵站的女廁，從一個洞進去從另一個洞出來，這還算比較合理……慢著！這是什麼！石化的辛西婭坐在隔壁的馬桶上！

等等，這不是辛西婭，這只是一個模型而已，我鬆了一口氣。模型沾滿鮮血的一隻手向前伸出，手心裡放著幾枚地鐵代幣，我不由得把它和剛才辛西婭的求救聯繫起來。

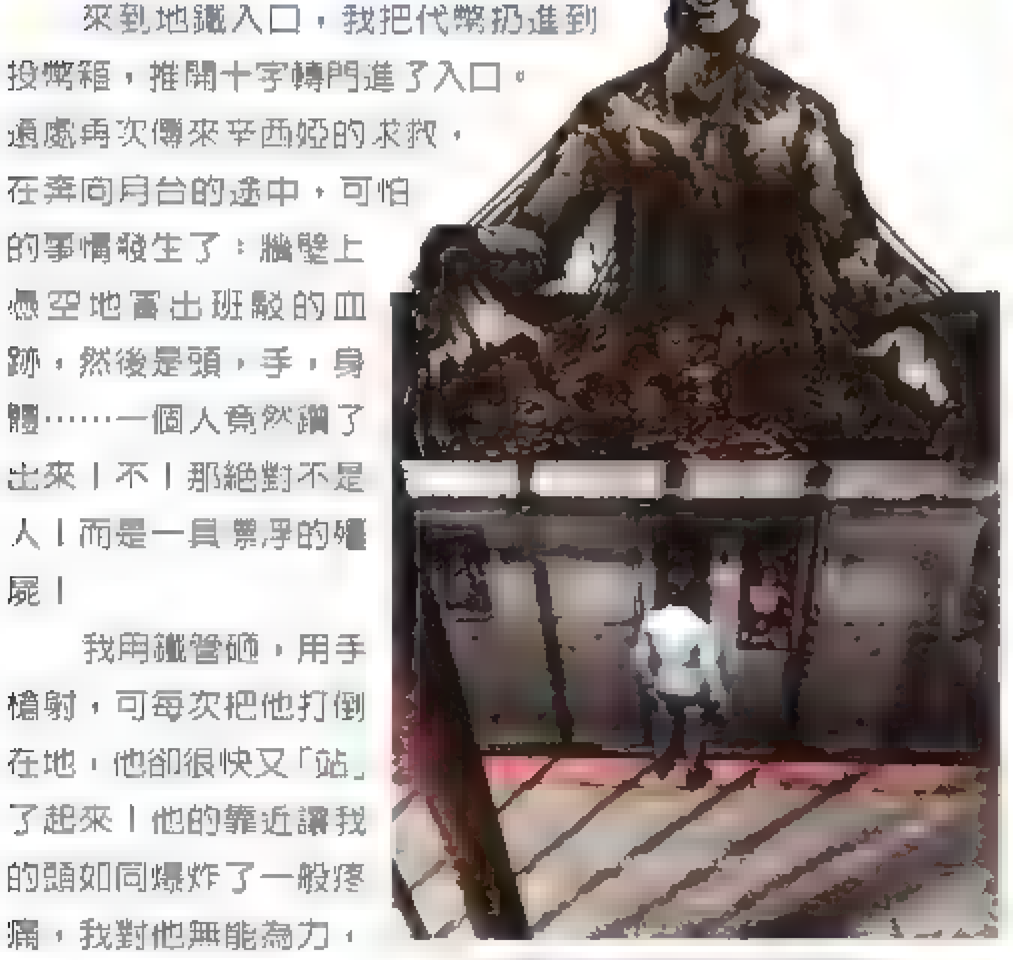
我把代幣放入口袋，門外那兩隻怪物一定還在等著我。我撿起地上的鐵管，深吸一口氣，猛然推開門，趁它們發愣的空隙，揮舞起鐵管將它們砸翻在地！然後狠狠地踩上幾腳，直到他們一動也不動為止。許久的壓抑終於獲得了釋放，這些怪物並沒有想像中的難以對付，我得時時刻刻保持自己的勇氣。



幽靈！殭屍！惡夢不斷……

來到地鐵入口，我把代幣扔進到投幣箱，推開十字轉門進了入口。遠處再次傳來辛西婭的求救，在奔向月台的途中，可怕的事情發生了：牆壁上憑空地冒出斑駁的血跡，然後是頭，手，身體……一個人竟然鑽了出來！不！那絕對不是人！而是一具漂浮的殭屍！

我用鐵管砸，用手槍射，可每次把他打倒在地，他卻很快又「站」了起來！他的靠近讓我的頭如同爆炸了一般疼痛，我對他無能為力，只能拚命往月台跑去。



▲ 是誰把辛西婭關在了這裡？

辛西婭被困在地鐵裡，她拚命地拍著車門，要我放她出來。那些幽靈從月台的牆上鑽了出來，我忍受著劇烈的頭疼往車頭衝過去，打開了車門救出辛西婭。這下子她也成了怨靈的目標，我們倆一路狂奔，跑進月台盡頭的房間後，我終於停了下來。幽靈沒有追到這裡，可是……辛西婭呢？我忽然發現她竟然沒有跟過來！

不知道她是否逃離了幽靈的魔爪，我很擔心她，但即使我這時回去救她也起不到什麼作用……

我平靜了一下思緒，從房間裡的扶梯爬下，來到一條尚在維修中的通道，穿過隧道盡頭的門通往國王大街地鐵站（King St Line），它和林奇大街地鐵站分別在街道的兩旁。

月台喇叭裡突然傳來辛西婭的聲音：「快！我找到出口了！你快到十字轉門這裡來！噢，天啊，他來了，你快來救我，快！」伴隨著一聲慘叫，一切又歸於平靜。

我忽然想起她說過這是她的噩夢，那麼她的死亡會引領我走向哪裡？

唯一的出路是眼前的自動扶梯，又一種不應該存在於這個世界上的東西出現在眼前：牆壁上「長」出了一隻又一隻猙獰的半人型怪物，駭人的低吼充滿了整個空間。我小心翼翼地躲避著他們揮動的手臂，但一不留神還是被打個正著，那感覺就像是被一個高速飛行的籃球撞在了胸口。



還差幾個台階，我就迫不及待地跳下扶梯。這裡是地鐵的出口，轉門入口的地上散落著一些女人的東西，這些應該都屬於辛西婭，一大灘血跡蔓延開來，直到旁邊的辦公室。我有種不祥的預感……

辛西婭的死亡

辦公室的門上還嵌著一個奇怪的牌子，上面刻著幾個字：誘惑之牌（Temptation Placard）。先不管是什麼了，我把它拿下來揣進懷裡，忐忑不安地推開了辦公室的門。

最擔心的事情還是發生了，辛西婭倒在了血泊中……我走上去輕輕地抱起她，她已經奄奄一息。

「這……只是個夢……對吧……我昨晚……可能……喝得太多了……」她試圖用手去撫摸我的臉，「……我想……我無法給你「特殊招待」了……我覺得……我要死了……」她臉色慘白地望著我，似乎想要從口中得知：這一切是否都是真的。

「是的，只是個夢而已……」我不知道自己到底在安慰誰……

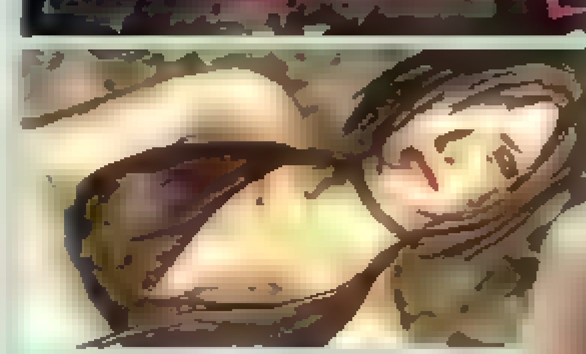
她勉強擠出一絲笑容，然後再也沒有說話……



△ 一次又一次的無能為力

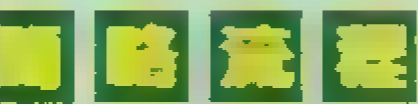
剛才還鮮活生動的生命就這麼消逝在我的懷裡，這種無法把握的無能為力撕咬著內心，我的意識又開始慢慢地消逝……

16121，她的胸前被兇手殘忍的刻上了這個數字，這是我在意識消失前看到的唯一一點信息……



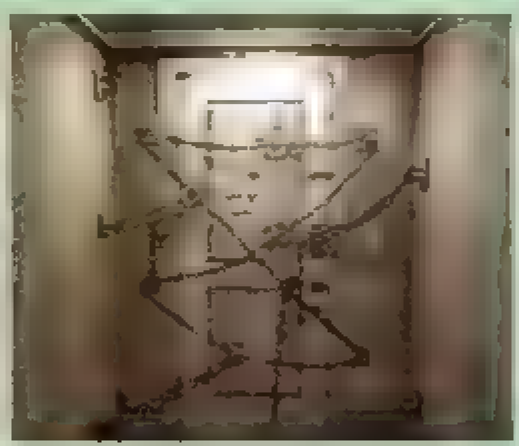
▲ 一個生命就這樣被殘忍地終結了……





由於本文為劇情小說式攻略，對於遊戲流程的一些細節有可能無法交代清楚，為了不影響大家的正常遊戲，特別將本遊戲的簡略攻略流程介紹一下，請大家在參閱流程的同時再對照劇情小說，即可獲得最佳的遊戲效果。（註：這裡的流程，除了通關必須的道具外，並未包含任何其他道具的搜集。以下流程難度為HARD級。）





STEP 01 開場動畫過後，進入客廳，在牆壁發現奇怪的東西，返回臥室時發生劇情。

STEP 02 從夢裡醒來，劇情過後再次進入客廳，然後從客廳的窗戶看出去，聽見巨響後來到廁所，從廁所的洞爬過去。在地鐵站裡碰見Cynthia Velasquez，劇情過後帶著她前進，當她因嘔吐進了女廁所之後又會發生劇情，躲開怪物從女廁所的洞回到房間。

STEP 03 走到客廳，挪開櫃台後發現偷窺洞，撿起手槍後接到Cynthia的電話，趕回去救她。

STEP 04 在廁所發現石像，從石像手中拿到Lynch Street Line Coin。在地鐵入口處使用Lynch Street Line Coin，進入Lynch St. Line地鐵站。來到地鐵，跑到車頭打開車門，讓Cynthia出來。

STEP 05 在地鐵裡來回穿梭數次之後到達對面的站台，進入月台盡頭的門（地圖左下角的站台房間）之後和Cynthia走散。從房間的樓梯下去，穿過中間的走道來到盡頭的門，走上King St. Line地鐵站後聽到Cynthia的呼喚，要到Turnstile去。在King St. Line乘坐電扶梯上樓，在Turnstile的辦公室門口拿到Temptation Placard，進入後發現Cynthia被殺，第一個惡夢結束。

STEP 06 從惡夢醒來，再次進入廁所的洞。發現自己坐在森林裡。順路而行，遇見Jasper Gein之後繼續前進來到Wish House，先走地圖左下角的門來到墓地，發生劇情。劇情過後回到Wish House，從自家冰箱裡拿到Chocolate Milk給門口的Jasper Gein，拿到Blood-Inscribed Spade。

STEP 07 從地圖右下角的門出去，在路上的一棵刻著字的樹下（注意切換視角），找到類似人手的樹根使用鐵鍬拿到Rusted Blood Key。沿著這條路繼續前進，找到盡頭的洞之後將鑰匙放回自己家中，然後在回到Wish House之後再取出來，打開門。

STEP 08 在左邊的房間門口拿到Source Placard，進去後看見Jasper自焚，第二個惡夢結束。

STEP 09 從床上醒來後再次進入廁所的洞，發現自己在水牢裡，從一樓牢房的大門出去，進入右手的門（左手的門暫時無法開啓）。

STEP 10 沿著樓梯下到最底層的機房，在木牌前拿到Water Prison Exit Key。用這把鑰匙進入剛才左手無法打開的門，一直上到頂樓打開水閘。

STEP 11 從二樓牢房八點鐘方向的房間裡的洞跳下去，一直跳到最底層的Shower Room，出門從扶梯爬上去。

STEP 12 將三樓的轉盤向右轉兩次，二樓的轉盤向左轉四次，然後從三樓一點鐘方向的牢房跳下去，一直來到底層的Kitchen，打開密碼門「0302」。

STEP 13 拿到Watchfulness Placard之後進門，發現胖子Andrew DeSalvo死在水裡，第三個惡夢結束。

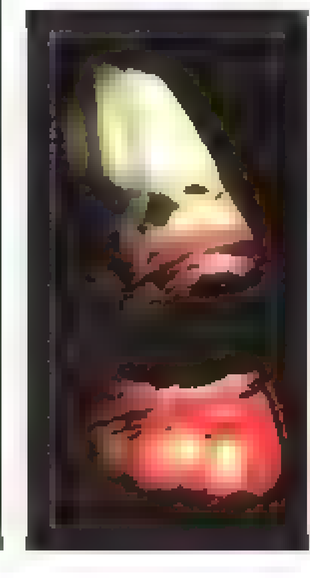
STEP 14 再次進入洞內，來到公寓外，順路下樓後，遇到隔壁的207房間的Richard Braintree。劇情過後，進門從屍體手上拿到開門的鑰匙（身上的Sword of Obedience可根據前面的介紹自行決定拿取與否）。出門後，一路走到Sporting Goods Shop，左邊的門被鎖，只能從另外一處門出去。

STEP 15 來到Pet Shop，在貨架上找到Alberts Sports Key，就可以從Sporting Goods Shop被鎖的門出去了，出門後找到電梯，下去後從電梯後面的扶梯下去，穿過地下室從另一端的扶梯上去，一路來到酒吧。酒吧門的密碼就是自家對面樓頂上電話號碼的後四位「3750」，出門後上樓。在樓頂的207號房間門口拿到Chaos Placard，進門後發現Richard坐在電椅上，劇情過後第四個惡夢結束。

STEP 16 第五次進入洞內，來到一個類似自家公寓樓的地方。先從301房間裡拿到第一張紅色紙條、105房間的Superintendent's Key和一樓信箱106格的Locker Key。走到樓梯間發現在樓梯坐著的長髮男，稍等片刻他會給你一個Shabby Doll。

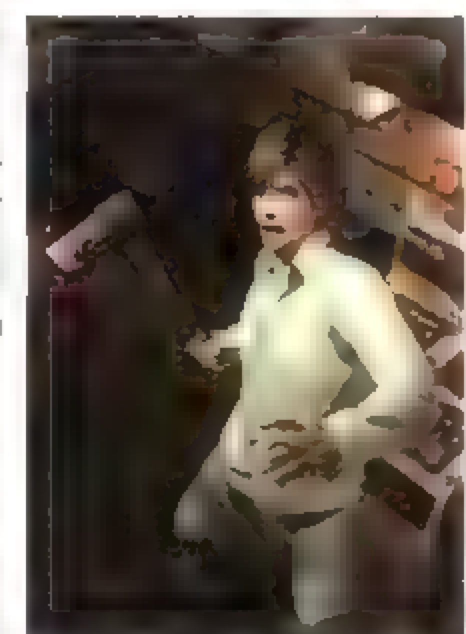
STEP 17 在一樓的106信箱發現Mike給Rachael的情書（其實沒什麼用），之後去105房間。在105房東的房間裡找到另外一張半紅紙條和Apartment Key，這下除了303之外所有的房間都可以去了。

STEP 18 用Apartment Key可以做以下事情：106房間撥電話，202房間接電話（其實也沒什麼用）；在102和203房間又各找到半張紅紙條；在205房間找到「Skinned Mike」的錄音帶；207房間可以找到Richard用過的左輪手槍。









STEP 19 將前面找到的所有紅紙條塞在302門下，回到自己的家裡便可以從門下拿到這些紙條，閱讀完畢之後便可以在自家床下發現303的Doll Key。去到303房間後，發現Eileen Galvin被殺，第五個惡夢也結束了。

STEP 20 醒來之後在門縫下找到Succubus Talisman，進入旁邊的雜物間在牆上的痕跡上使用，然後將前面收集到的四個Placard按照圖案依次放入空檔，空洞再次出現。爬進去後發現來到醫院，劇情過後出門在地上發現Eileen的皮包（可裝備給艾琳做武器用），從電梯旁邊門內的樓梯上二樓。在二樓的長廊的一處房間裡找到Hospital Room Key，打開Eileen所在的病房。

STEP 21 先在二樓把電梯升上來，然後走樓梯下去。先回家後在門縫下拿到Small Key。返回醫院，從一樓電梯下走過去，穿過環形樓梯後來到了地鐵站。回去取Lynch Street Line Coin的時候在門縫下拿到Toy Key。

STEP 22 回到地鐵入口處之後遇見Cynthia的怨靈，殺死之後用Sword of Obedience封住她的怨靈，以後就不會來騷擾了。在地鐵裡有「$」標記的鐵盒子前用Toy Key打開可以得到Filth Coin。

STEP 23 回自家廚房洗乾淨Filth Coin，得到「1$ Coin」。在地鐵站中有「1$」標記的售貨機前使用，得到Murder Scene Key。

STEP 24 將Eileen月台的房間裡，自己從樓梯下去獨自前往Cynthia當初被害的地點，可以得到Cynthia's commuter ticket（可自由出入地鐵站）和Train Handle。

STEP 25 回去帶上Eileen，來到King St. Line，將Train Handle裝在車頭，啟動地鐵。

STEP 26 停車後從後面打開的車門出去，又來到了環形樓梯。從最下面的門出去後，來到了墓地，在Holy Flame旁找到Torch，回到自家的雜物間浸入油桶中，便可以點燃了。

STEP 27 利用火把在這個區域的5口井下找到木偶的五個部分。另外在地圖左上角的地點發生劇情後可以拿到Crested Medallion。

STEP 28 回到燒燬的Wish House，將木偶的五個部分拼在輪椅的木偶上。

STEP 29 從露出的洞口下去，將前面拿到的Crested Medallion裝在門上，出去後再次經過環形樓梯。

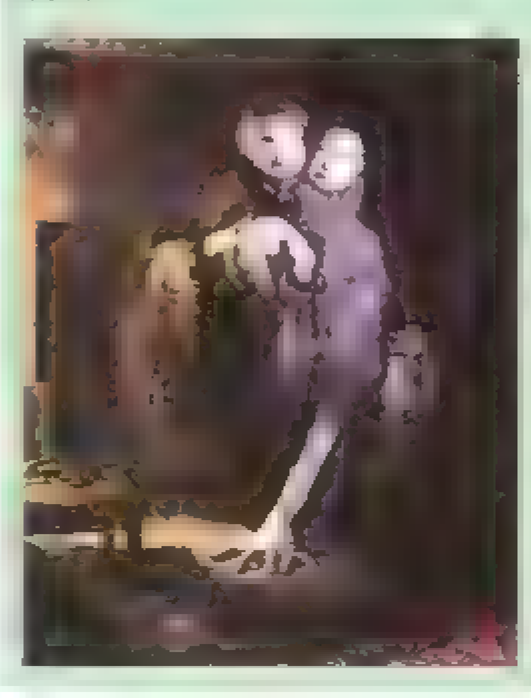
STEP 30 來到監獄後，先從三樓跳到Kitchen，在先前Andrew死去的地方拿到Prisoner's Shirt，然後回到三樓，帶領Eileen從監獄外面的樓梯走到最底層的機房。從機房的洞回到自家後，將襯衣放在自家浴缸的血水中洗，出現字跡。

STEP 31 回到機房與Andrew戰鬥，擊倒後用Sword of Obedience封住他的怨靈，得到Water Prison Generator Key，之後就可以從機房鎖住的門出去了。然後又是一大段環形樓梯。

STEP 32 來到公寓之後，乘坐電梯來到上層（Top Button），走到Sporting Goods Shop，撿到Cake Candles，插到擺放在三蛋糕的旁邊，同時在櫃臺拿到Stuffed Cat。將Stuffed Cat放到Pet Shop的籠子裡，之後帶領Eileen乘坐電梯去到下層，獨自從電梯後面的扶梯下去，在地下室裡撿到Billiard Ball的地方上扶梯，繼續前進在一堆紙箱附近撿到Volley Ball，先將Billiard Ball放到酒吧的台球桌上，然後返回電梯領著Eileen將Volley Ball放到Sporting Goods Shop的籃子中，接著穿過Pet Shop的後門通過一扇有鎖的門。

STEP 33 從另外一條路將Eileen帶到酒吧，回去撥電話555-3750得知新電話號碼為555 4840，最後四位數字就是密碼門的密碼。穿過門之後，一路往下走，進門之後發生戰鬥，牆上掛的屍體只有一個是真身，攻擊它所有的屍體都會受到傷害。擊敗牠們後鎖住的門自動打開。

STEP 34 走到環形樓梯的盡頭，進入房間，在客廳和自己的臥室裡找到一些東西後回到客廳，劇情過後拿到Pickaxe of Hope，從臥室的洞回到自家，劇情過後用Pickaxe of Hope砸開牆壁，進去後在Walter Sullivan的身上找到Keys of Liberation，用Keys of Liberation終於打開了門上的鎖鏈，出去後和Eileen來到一樓，在101－104房間的區域裡找到6個[illegible]，打開105房間上的鎖鏈，進去後得到Umbilical Cord。



STEP 35 劇情過後Eileen離開，獨自返回到302房間，Walter的屍體已經不見了，從原來屍體下面的黑洞跳進去。

STEP 36 決戰開始，先把Umbilical Cord放在怪物身上，然後拔出8支Spears of the Holy Mother插在怪物身上，然後在Eileen走下血池之前幹掉Walter Sullivan。

遊戲結束

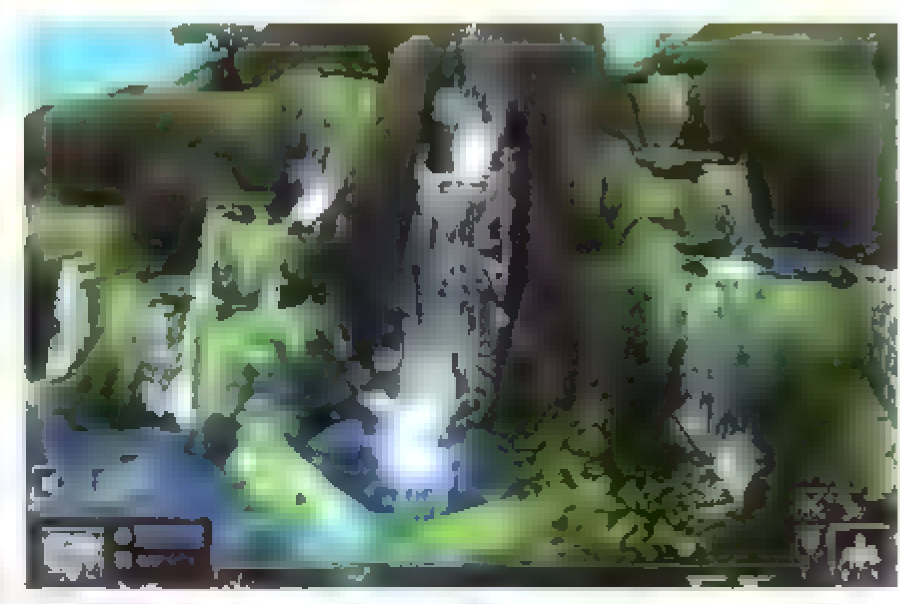
密技呱呱叫 GAME TIPS

精靈傳說
空中武力2
戰略高手2
異界戰士
異形戰場

精靈傳說

在遊戲進行中，按Enter之後再輸入以下密技即可。

立即獲勝	EasyWin
立即失敗	ShamefulLoss
[illegible]	ansemywarriors
增加經驗點數	iamgreatcornholio
增加1000黃金	gimmegimmegimme
增加一個電子戰士	perfectwarrior
[illegible]	brainstorm



空中武力2

遊戲中是有密技存在，隨時打入以下密技即可。若玩家怕在輸入時，不幸被敵人炸機，可以按P，暫停遊戲，再來輸入密碼。當使用密技後，玩家的名稱將變成「作弊者」並且無法將分數擠上排行榜喔！

[illegible]	invulnerability
[illegible]	igonnaliveforever
[illegible]	showmetheweapons
[illegible]	moremoreweapons
[illegible]	glitteringprizes
直接勝利過關	deadlineisnear
[illegible]	diediediemydarling



戰略高手2

在執行任務的時候中按「~」鍵兩下開啓輸入框，接著輸入指令即可。

開啓所有的任務	GOMASSIVE
以第一人稱模式進行	FPS
無敵	GODMASSIVE

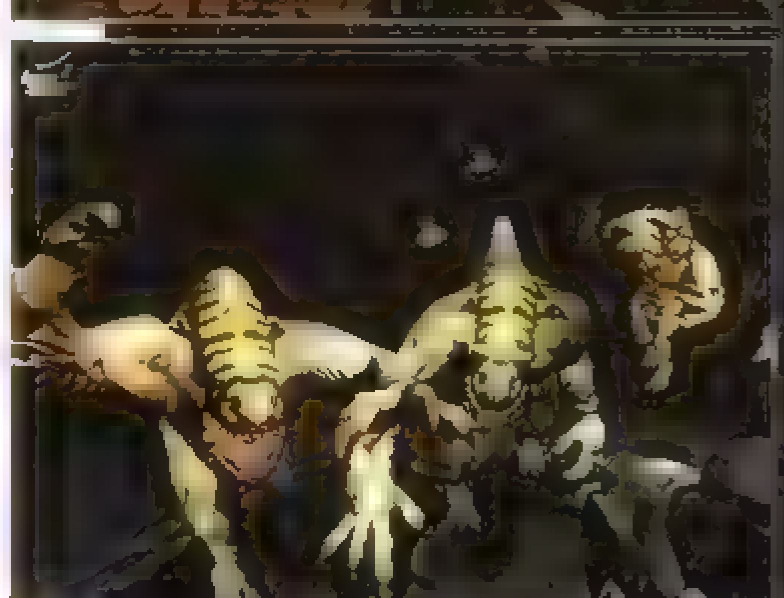


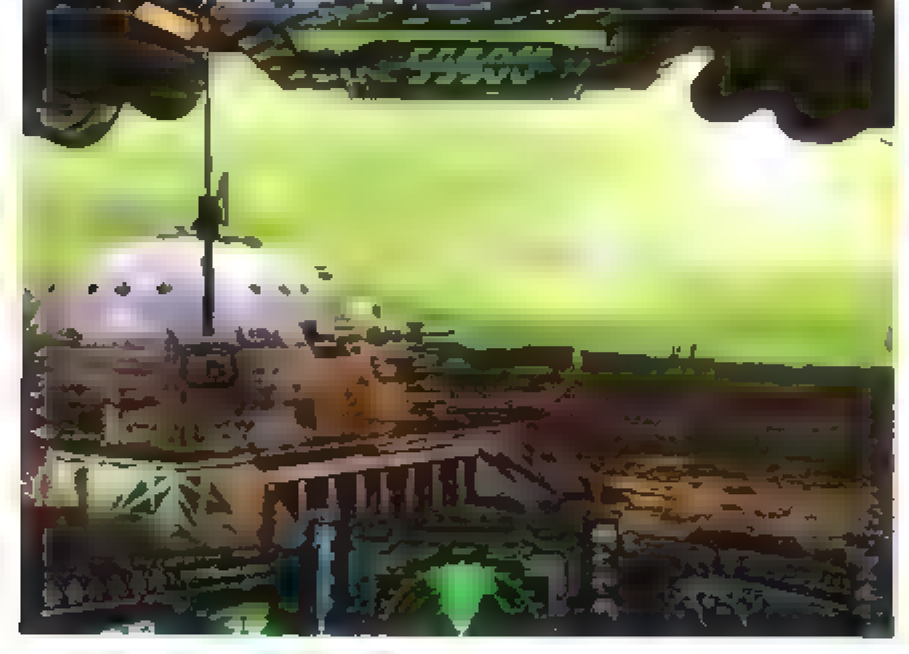
異界戰士

遊戲進行時，按「~」鍵開啓輸入框，輸入指令即可。

開啓飛行模式	g_fly 1
關閉飛行模式	g_fly 0
瞬移到某個房間	gotoroom room##(如：gotoroom room01)
開啓第一人稱模式	cl_showinfo 1
關閉第一人稱模式	cl_showinfo 0
開啓某狀態的上帝模式	game_godmode##(## = Current Health)
武器清單	addwpn ?
從清單中增加武器	addwpn ##
自殺	suicide
儲存地圖	map##
離開遊戲	exit
飛行模式	fly
穿牆(飛行模式開啓時)	g_noclip 1
設定射擊點	hitpoints ##



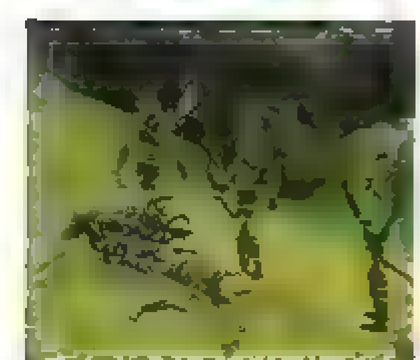




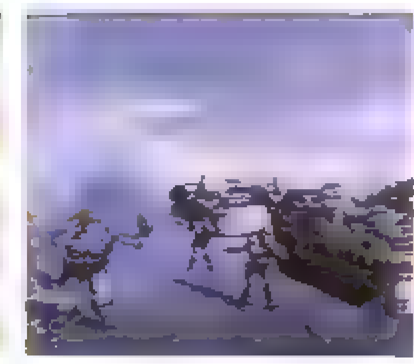
異形戰場

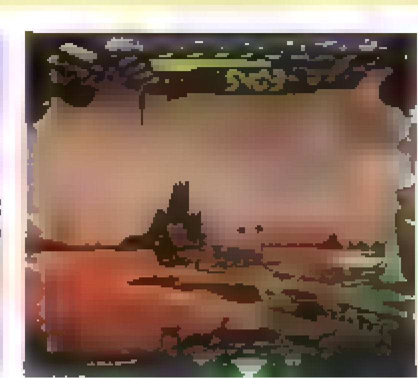
遊戲進行中按「F9」，輸入指令即可。

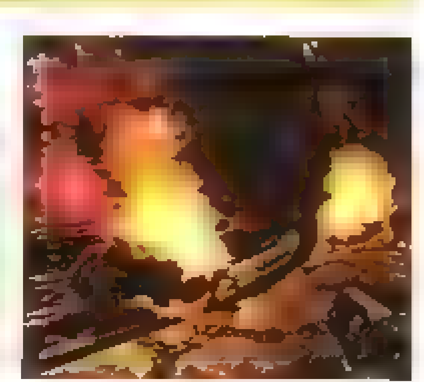
上帝模式	god
得到所有武器	allweapons
彈藥無限	allammo
選擇任務(1~45)	load level xx(xx=1~45)
引力消失	gravity
敵人全滅	killall












光華耀眼的奇幻冒險，
凌駕史詩的新戰略角色扮演鉅作！



究極對決





勢力的華麗超聖戰！

超現實的偉大冒險 融合東西方的幻想架空世界，峰迴路轉的劇情、撼動人心的結局，讓您感受磅礡的奇幻史詩傳說！

雙型態的新感覺SRPG 角色扮演的城鎮系統，自由多變的戰棋戰鬥設定，再加上獨樹一幟的卷軸戰鬥模式，體驗絕對的戰鬥快感！

養成自己的奇幻遠征隊 一手掌控性格鮮明的遊戲人物，搭配魔法技能雙修系統，養成多樣化的職業角色，訓練出最強的討伐魔王隊伍！

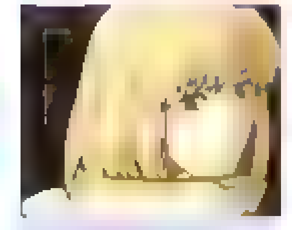
無限綺麗的世界風光 宏偉的城鎮景觀、華麗的古典場景，夢幻與現實的浩瀚世界具體呈現在眼前，帶領您享受視覺上的感動！

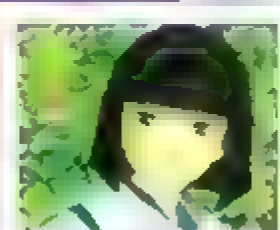
光輝十月 榮耀上市



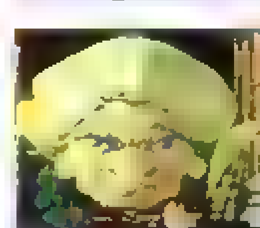
智冠科技股份有限公司 VANGUARDCOM

騷主義


哈爾


白龍


蘇菲(90歲)


湯婆婆

移動城堡
Howl's Moving Castle

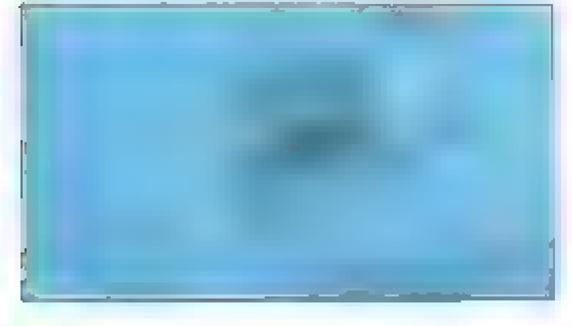
新電影 MOVIE INFO

影片類型	動畫片	導　　演	宮崎駿
上映日期	11月20日(日本)	劇　　本	宮崎駿
原　　作	魔法使いハウルと火の悪魔	發行公司	東寶映畫

在十九世紀末的歐洲，善良可愛的蘇菲被惡毒的女巫施下魔咒，從18歲的女孩變成90歲的老婆婆，孤單無助的她無意中走入鎮外的移動城堡，據說它的主人哈爾以吸取女孩的靈魂為樂，但是事情並沒有人們傳說的那麼可怕，性情古怪的哈爾居然收留了蘇菲，兩個人在移動城堡中開始了奇妙的共同生活，一段交織了愛與痛、樂與悲的愛情故事在戰火中悄悄展開…。

超級比一比

「移動城堡」的人物設定跟「神隱少女」中的角色相似度極高，18歲的蘇菲就是勇敢的千尋，而90歲的蘇菲像極了視錢如命的湯婆婆，男主角哈爾則是成人版的白龍。





蘇菲(90歲)

製帽店的長女，跟繼母及兩個姐姐居住在歐洲的一個小鎮上，蘇菲的制帽手藝相當精湛，還引起了一個巫婆的嫉妒，她利用咒語把蘇菲變成90歲的老太婆，她只好逃離小鎮來到哈爾的移動城堡。



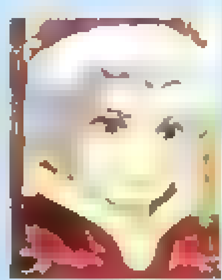
哈爾(27歲)

移動城堡的城主，也是一名惡名昭彰的魔法師，據傳他有吸食少女靈魂的嗜好，成天無所事事的他，其實是一名無法付出真實情感的人



マルクル(15歲)

哈爾的學徒，由於家中遭逢意外而變成孤兒，之後卻陰錯陽差地成為哈爾的學徒，相當地尊敬哈爾，待人謙和有禮，但常常為了收拾哈爾的爛攤子以及經濟拮据的問題而煩惱。



火焰惡魔

移動城堡的怪物，由於和哈爾訂下了契約，他不得不為移動城堡提供動力，還常被哈爾當做熱水器或是瓦斯爐來使用



荒地魔女

50年前聞得人心惶惶的魔女，擁有姣好的面貌，詛咒蘇菲的原因不明，但似乎與哈爾有關



サリマン

哈爾的魔法老師，將哈爾視為得意門生，但卻相當擔心他濫用自己的能力



カブ

會說話、會走路的神秘稻草人，在故事中拼命地追著城堡跑。





11月預定放映

超人特攻隊	動畫	11月[illegible]日
21世紀風流奇男子	喜劇	11月5日
不問天長地久	愛情	11月5日
A1頭條	劇情	11月5日
鬼膽神偷	動作	11月11日
鬼娃也有種	恐怖	11月12日
尋找新樂園	劇情	11月12日
在世界的中心呼喊愛情	愛情	11月12日
BJ單身日記2	愛情	11月19日
麥兜 菠蘿油王子	動畫	11月19日
亞歷山大帝	戰爭	11月24日
親家大作戰	喜劇	11月24日
未婚妻的漫長等待	劇情	11月24日
愛在日落巴黎時	愛情	11月26日
鬼飯店	恐怖	11月26日



原著小說

「移動城堡」改編自英國作家戴安娜．韋恩瓊斯的同名兒童幻想小說。本書的內容就是在描述Sophie變成老太太，並進入Howl的城堡中幫傭後，所經歷的一連串冒險。



木村拓哉擔任主角哈爾的配音，由於主角哈爾是宮崎駿所有卡通角色中最俊美的美少年魔法師，所以請來日本現代美男子木村拓哉是非常的切合。該片也因木村的配音，而更加受到矚目。

MOVIE FOCUS

租片子 DVD INFO



影片類型：動畫片　片　長：92分鐘　預定發售：已上市

在續集中，故事的主角，也就是具雙重身份的彼得(蜘蛛人)，面臨到比第一集更為驚險的挑戰。這輩子注定要與一般人與眾不同的彼得，對於自己蜘蛛人的身分感到身心疲憊，而與他心愛的青梅竹馬感情更加不穩定，種種的因素都讓彼得希望能夠擺脫蜘蛛人的身份，當個平凡人。這時有一個更令人可怕和恐懼的邪惡反派－八爪博士正準備侵占紐約，大搞破壞，這時彼得也陷入了更深的天人交戰。他到底要做平凡人，擁有平凡人的愛與家庭。還是重披蜘蛛裝，做個孤獨的英雄呢？



哈利波特3：阿茲卡班的逃犯
The Prisoner of Azkaban

影片類型　奇幻
片　　長　135分鐘
預定發售　11月23日

哈利波特和他的兩位好友－榮恩與妙麗，在霍格華茲魔法與巫術學院，要進入第三個學年了，這幾個青少年被迫面對內心最大的恐懼，要應付一個危險的逃犯，[illegible]他的一群催狂魔。



航站情緣
The Terminal

影片類型　浪漫劇情
片　　長　135分鐘
預定發售　11月23日

一名從東歐小國搭機前往紐約的維克多納沃斯基，因為祖國發生武裝政變，他的護照失效，於是他只好暫時棲身在機場航站的過境大廳，但是國內的戰亂不斷，返國之日遙遙無期，於是維克多只好把機場航站當作自己的家，並發現這裡就像是世界的縮影。



超世紀戰警
Chronicles Of Riddick

影片類型　科幻動作
片　　長　119分鐘
預定發售　11月16日

過五年來雷迪克一直在銀河邊陲地帶自我放逐，躲避到處追捕他的星際傭兵。現在，他來到一個名為希利昂的行星，但是一群狂熱份子的領袖大元帥卻率領大軍侵略這個和平的星球，兩人展開一場驚天動地的超世紀大對決，他們的勝負將決定人類未來的命運。



完美嬌妻
The Stepford Wives

影片類型　喜劇
片　　長　93分鐘
預定發售　已上市

喬安娜因為被開除，遭遇到人生的瓶頸，適逢有一天發生一件憾事，讓她的完美人生頓時崩盤，於是他們決定離開大城市，在康乃狄格州的史佛鎮重新出發，但是這個鎮如桃花源般，擁有著許多奇怪的地方，喬不禁讓喬安娜起了疑心。



精靈總動員
Elf

影片類型　喜劇
片　　長　95分鐘
預定發售　11月16日

小時候就被精靈收養著，他一直以為自己也是個精靈，直到他長大了，比一般精靈大三倍的巴迪，身高證明了他並不是精靈一族，他來到人類繁華的大都市紐約，他要送給全世界的及紐約的人們一個最驚奇的聖誕禮物。



家變
The Clearing

影片類型　驚悚
片　　長　106分鐘
預定發售　已上市

韋恩與愛琳是人人稱羨的伴侶，他們合力扶拔了兩個孩子長大，並一手開創了興盛企業，然而當事業的成功遮掩了婚姻的危機，他們的婚姻遭遇到了史無前例的危機，而長久劫難之後他們不得不重新面對走向谷底的婚姻。



赤色追緝令：末日審判
Crimson Rivers 2: Angels of Apocalypse

影片類型　劇情
片　　長　100分鐘
預定發售　已上市

在法國東北部的拉波迪修道院裡，掛在牆上的耶穌神像流出了鮮血，警探尼曼斯（尚雷諾飾演）利用科學儀器，查出牆壁內被活活塞入一具屍體，而屍體旁邊出現了謎一般的圖騰印記，修道院離奇凶案和聖經的預言有何關係？



捍衛家園
Walking Tall

影片類型　劇情
片　　長　100分鐘
預定發售　已上市

退伍返鄉的美國陸軍特種軍人－克里斯范恩，回到懷念的純樸林業小鎮後，卻發現被他高中的死對頭，前任木材廠，開了賭場搞得烏煙瘴氣，克里斯決定帶頭站出來，和昔日好友雷與警長一起掃蕩惡勢力，齊心捍衛家園。



三更2
Three Extremes

影片類型　恐怖
片　　長　126分鐘
預定發售　已上市

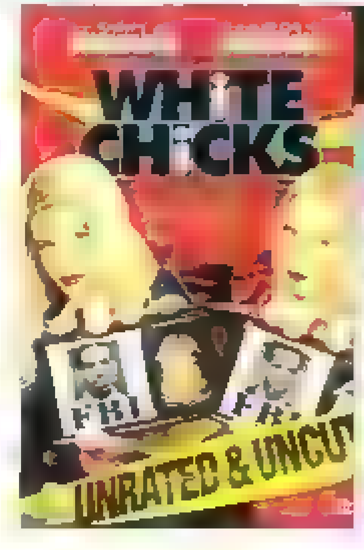
三段港、韓、日離奇恐怖的鬼故事，「餘韻」是敘述一對在馬戲班賣藝的雙生姊妹花發生的恐怖故事；「割愛」是描寫一名囂張氣焰的導演一夕間180度大轉變，因為他妻子的手指正被人切下來丟進果汁機裡；「餃子」則是一位害怕紅顏老去的女人吃著嬰屍鬼餃子以永保青春。



日落巴黎
Before Sunset

影片類型　愛情
片　　長　80分鐘
預定發售　已上市

95年的維也納車站，一對年輕男女邂逅、瞭解、相戀、分離，雖然只發生在一天之內，卻比長相廝守的愛情故事更刻骨銘心。究竟那年冬天他們有沒有赴約，現在你可以不用再憑空想像，因為九年後，故事在巴黎有了延續。



小姐好白
White Chicks

影片類型　喜劇
片　　長　90分鐘
預定發售　已上市

兩個黑人FBI警探為了保護兩個千金大小姐的安全，決定乾脆喬裝成她們，為了這個異想天開的任務，他們找來頂尖的化妝專家為他們來個徹底大改造，兩位人高馬大的黑人搖身一變成不折不扣的白人金髮尤物。



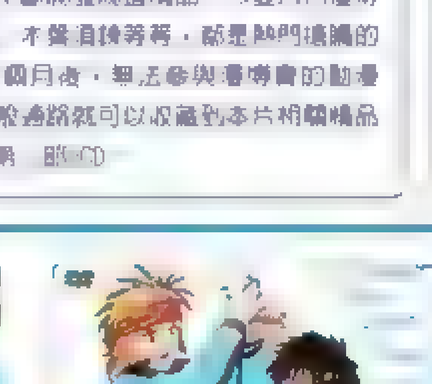
動畫篇 ANIMATION INFO

火影忍者第二部火熱登場！



作者	岸本齊史	收錄話數	第51-60話
出品	曼迪傳播	總集數	未完
版本：	VCD	發行日期：	10月25日
發音/字幕：	日語/中文字幕	定價	5片盒裝/1500

今年動漫圈最熱門的話題除了「鍊金術」外就屬「忍術」，以今年剛公佈的日本講談社三項大賞為例，忍術題材就囊括二項（兒童-疾風忍法帖，青年-甲賀忍法帖），造成這股變幻莫測的忍者的風潮便是來自於日本《JUMP》漫畫雜誌上超人氣連載的《火影忍者》。本片設定了一個忍者的現代世界，劇情圍繞在主角 旋渦鳴人的忍者修行之路，層出不窮的忍術競技是本片最好看的地方，幻術、體術與心理戰的交叉運用也令人讚嘆。它有著比封神榜還要龐雜的角色及神乎其技的比鬥，光看其周邊書冊《忍之章》所收錄的137個人物資料，及另一本祕輯《術之章》收錄全86種術技及用語大全，便足以讓嚮往忍術世界的讀者們深深著迷於忍術奧妙中。





木葉三忍之一！熱愛自由的自來也，曾執筆名作「親熱天堂」的當代作家，實力深不可測！？





代理版權的曼迪傳播除了引進電視播映與影音商品外，更不斷開發周邊精品，今夏八月漫博會商會的墊板、木盒頭帶等等，都是熱門搶購的商品，接連一個月後，無法參與漫博會的動漫迷，都將在一般通路就可以收藏到本片相關精品——十幾1目與第一部CD

哨聲響起 TV版



作者	樋口大輔	收錄話數	第33-36話 VOL. 9
出品	曼迪傳播	總集數	10集
版本	DVD	發行日期	11月25日預定
發音/字幕	日語、中文/中文字幕	定價	480元

西園寺教練所安排的練習賽中，風祭將與小岩都是連說補球員都排不上的候補，只能在一旁看著其他[illegible]懷到疑惑，自己為什麼要待在東京選拔隊……。

哨聲響起 TV版



作者	樋口大輔	收錄話數	第37-39話/VOL.10
出品	曼迪傳播	總集數	10集
版本	DVD	發行日期	11月25預定
發音/字幕	日語、中文/中文字幕	定價	480元

由西園寺率領的東京選拔隊終於踏上前往韓國的旅程，面對體格健壯、技術一流的漢城代表隊，東京選拔隊的水野也開始有了新的轉變……。

最後流亡 Last Exile



作者	GONZO	收錄話數	第19-20話/VOL. 10
出品：	木棉花國際	總集數：	13集
版本：	DVD	發行日期	已發售
發音/字幕	日語、中文/中文字幕	定價	500元

在蘇菲亞的加冕典禮上出現了基爾特艦答妮暖德的航艦，蘇菲亞隨著文生一起來見從狂亂中了恢復冷靜的亞力克斯，蘇菲亞命令兩人必須協助自己找到EXILE。文生讓銀之戰艦與烏爾班號一起以EXILE為目標，朝著大風暴區前進。

在大風暴區裡，銀之戰艦與烏爾班號持續進行著以蓋爾魚雷搜索EXILE的行動，但是一直遲遲無法捕捉到EXILE的存在。這時在艦內，慶祝迪奧的生日，迪奧為大夥的這份心意開心的不得了，卻不知希卡達正率領大批基爾特機迫近，打算來帶他回去。

人間交差點 TV版



畫 弘兼憲史 編劇 矢島正雄		收錄話數	第1-13話
出品	木棉花國際	總集數	6集
版本：	DVD	發行日期	11月7日
發音/字幕	日語/中文字幕	定價	1960元

從1980年開始《人間交差點》漫畫在日本連載10年，單行本總共賣出 1100 萬本以上！《人間交差點》描寫的則是社會人生百態，筆下的人物並非超級英雄，而是你我身邊都可能會出現的平凡角色，敘述手法細膩，是非常有深度的作品，最特別的是動畫化之後，由多位日劇偶像跨刀演出，像是反町隆史、唐澤壽明、押尾學、竹野內豐等人都參與演出，僅透過聲音演戲的他們，表現不知是否跟平時一樣精采呢？！大家可以親自鑑定一下喔

機器人歷險記 挑起2005年動畫大戰





漫畫篇 COMIC INFO

大長今漫畫版隆重上市！



從宮中地位最高的御廚、到朝鮮時代的首位女御醫，最後受封為「大長今」無比尊榮封號的長今。絕不向逆境和困難低頭，堅持著自己的理想一直到最後，這就是韓國歷史上真實人物—大長今充滿曲折離奇的傳奇故事。如今這部連續劇不僅出版了小說，更於本月初由印刻(出版股份有限公司)出版了1~3集的漫畫作品，這次負責漫畫中的文字寫作的是崔錦樂，繪者是黃載棋。兩人合取筆名「伍修」。他們過去的作品《天才們的合唱》曾獲YWC優良漫畫獎，作品《櫸木》也曾獲得大韓民國漫畫大獎。相信此次漫畫版的《大長今》也能再延續這股熱潮。（原著：金榮眩/繪者：伍修/1~3冊售價：699元）



ZETMAN超魔人

作者 桂正和
出版 東立
集數 1
售價 110元

阿人是個在手背上有個圓形痣起的不可思議少年，在不斷發生奇怪事件的背景下，謎樣的老人開始尋找阿人的下落，某天，異形的殺人魔突然出現在阿人面前，使得至今原本平穩的日子產生遽變。



武士刑警

作者 [illegible]
出版 東立
集數 1
售價 100元

武士回來了！武士道刑警・四條武藏駕到！他要將將凶惡的犯人一刀兩斷，而奇遇FBI的旋轉搜查官VS武士道刑警，兩人闖蕩島嶼的風氣，會對事件帶來什麼影響。



末世殺手

作者 松本次郎
出版 東立
集數 1
售價 100元

現代的日本施行了「復仇法」，涉及復仇者、復仇的對象、以及從旁協助他們的人的奇妙方式，而正義，是屬於勝利的一方的。



鬼斬十藏

作者 [illegible]
出版 東立
集數 1
售價 120元

[illegible]被解開時，遠離鬼丈的命運於焉開始。江戶時代鮮明的是從平安時代持續至今的宿緣，[illegible]中傳說中陰陽師的，是體內寄宿著惡神的男人—十藏。



如影隨形

作者 藤本きさつ
出版 東立
集數 1
售價 100元

擁有不可思議力量的佐助，陷入了神秘石誠的高潮，擁有許多想像過去的濁潮最後竟成了佐助的隨從，接受長老的委託去調查神隱事件時，文雅的武士、奇怪的舞師和一把未知的劍就在交錯混亂後，事件的黑幕也將呼之欲出…。



花繩

作者 [illegible]
出版 東立
集數 1
售價 100元

寬政年間，在深川園本家的長形屋內，玉櫓花太郎是個失意、成天打架等死的傢伙，而當時江戶八百八町的守護神長谷川平藏在晚年時跟這個男人相遇了！現在，兩人的命運開始交錯，鬼平與花太郎之黃金組合的故事即將展開序幕。



尋找菲比

作者 入江紀子
出版 東立
集數 全
售價 85元

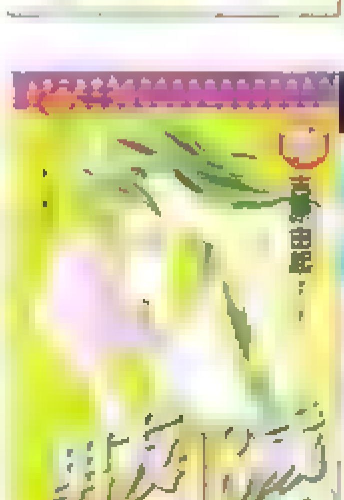
無法捉摸的菲比，不知道她總是在想些什麼，不過，大家還是很喜歡她，想再見她一面，也想和她聊聊天，這是個有點不可思議的女人的故事。



蜜糖似的少年

作者 吉野遇莉
出版 東立
集數 全
售價 85元

雅雅雖然只有國中，愛情經驗卻十分豐富，很帥，但也很花心，吻功更是一流，就像會讓人溶化蜜糖般的滋味。17歲的雅雅有這樣一個青梅竹馬戀人真是不得了，但是也很令人不安。



男友18歲

作者 吉原由起
出版 東立
集數 1
售價 85元

苗子離過一次婚，任職於婚姻諮詢所，上司兼前夫想讓她重修舊好，但被她斷然拒絕，苗子一心追求幸福，對戀愛採取審慎的態度，某天遇上了美少年央司，大大地改變她的命運，吉原式的至高純愛喜劇。



安心寵物門診

作者 真乃真城
出版 東立
集數 1
售價 100元

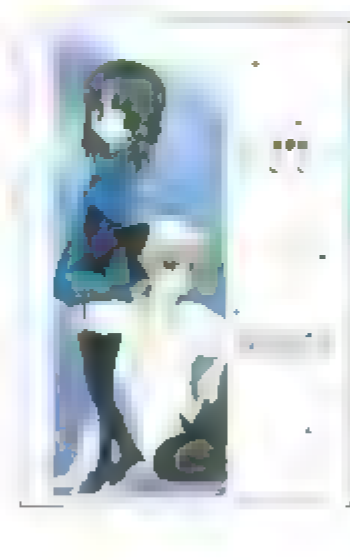
向和是在父親經營的「日向寵物診所」開心地工作的動物看護師，為了讓飼主和寵物可以有更親密的關係，將親身經驗理論給飼主是她的工作，各式各樣拜訪診所的人們，因為生命的珍貴而哭泣，將戀愛的心情寄託在寵物身上。



歪斜的星星

作者 椎名輕穗
出版 東立
集數 全
售價 85元

真嶋和[illegible]是非常要好的死黨，她們時常會去彼此家中住，然後一直聊到天亮才肯罷休。到了高[illegible]即將畢業的[illegible]月份，一直都是死黨的兩人卻發現對方藏有秘密……？全心全意又執著的青春回憶錄。



親愛的

作者 藤原ここあ
出版 東立
集數 1
售價 85元

傳說中滅族的魔狼，卻有一個殘存的少女，散葉，為了和人類一起生活，散葉前往人類的城鎮，卻遇上魔怪討伐隊的副隊長[illegible]妃夜。


以上圖文資料由東立出版社、印刻出版股份有限公司提供

作者　莫凡

擺脫拘束！
享受無線網路的世界



話說莫凡好像從出生以來，電腦就已經是生活中的一部分。從小時候開始玩的蘋果電腦，遊戲卡帶就是「錄音帶」開始，好像就少不了電腦！一直隨著電腦從軟碟片到硬碟機，從黑白螢幕到彩色螢幕、而現在，電腦不但越來越小巧，連線材也開始精簡起來，像是無線的Keyboard、Mouse，到現在要為各位介紹的無線網路。

Free HERE WR-111G 無線網路基地台

無線網路系統中，最重要的一環就是「無線網路基地台」啦！WR-111G是由ZOT零壹科技推出，零壹主要是從事網路設備、寬頻網路產品、無線網路產品的銷售，尤其以寬頻路由器、IP分享器設備為主。WR-111G外觀採用具科技感的銀色系為主，並且有一個可以360度旋轉的天線，使用者可以依照自己環境的不同，來調整天線位置，提高無線網路訊號的穩定度。



外部功能

連接外部廣域網路的部份，WR-111G支援現在寬頻網路的ADSL以及Cable Modem，也就是PPPoE xDSL網路連接模式，並且可以設定自動連線及自動斷線，也可以支援動態DNS功能（DDNS）以及DHCP，內建四組的RJ-45接頭，支援五個Multiple Ip（Alias IP）、SPI（Stateful Packet Inspection）防火牆技術、VPN Pass-through（IPSec Pass Through、PPTP Pass Through、L2TP Pass Through）以及Microsoft UPnP等等不少超強功能。

內部功能

在內部區域網路的部份，WR-111G使用的無線網路環境，是遵循IEEE802.11b/g的標準，傳輸速度最高可達54Mbps，支援WEP密鑰加密功能及網卡MAC地址過濾功能。WR-111G內建DHCP伺服器，可動態分配253個IP（LAN Port），透過MAC Address設定可以指派固定的內部IP位址，並且提供Network Address Translation（NAT）功能以及虛擬伺服器（10組TCP/UDP Port Mapping）。


提供外1、內4埠的網路接頭


機體上下方皆有散熱孔設計。


擁有360度可旋轉的天線


前置面板燈號，輕鬆掌控網路連線狀況


中文說明書&電源變壓器

[illegible]	[illegible]
連接埠種類	WANx1、LANx4
[illegible]	[illegible]
加密方式	WEP 密鑰加密功能
[illegible]	[illegible]
Wi-Fi 認證	YES



無線網路工作解說

其實無線網路已經有蠻久的一段歷史，早期傳輸速度僅僅只有1.5Mbps，不過現在無線乙太網路相容性聯盟(Wireless Ethernet Compatibility Alliance)建立了一套「Wi-Fi」的標準，再加上高速穩定IEEE 802.11b，所以目前無線網路的產品是越來越多了。



無線網路的運作模式主要可分成兩個部分，一個是主要的存取主機(Sever)，另一個就是客戶端的網路配接器(Client)。Sever是一台將有線網路轉換成無線網路的機器，就像本次要介紹的這一台「WR 111G」。

Sever具備有通訊、加密軟體以及一個無線電收發器，此時其他客戶端的電腦只要有網路配接器(多半是一張PCMCIA卡)，無線網路就可以開始工作了。

[illegible]	[illegible]介紹
IEEE 802.11b	支援2.4GHz頻率，11Mbps連線速率
IEEE 802.11a/b	支援5GHz/2.4GHz雙頻率，11Mbps連線速率
IEEE 802.11b/g	支援2.4GHz頻率，可同時支援11/54Mbps雙速模式。

無線網路主要規格比較表

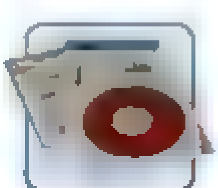


推薦選購的無線網路卡

Corega CG-WLPCIG-54 無線PCI網路卡



可瑞加Corega CG-WLPCIG-54無線網路卡符合IEEE802.11g規格，無線上網速度可達54Mbps！搭配高感度天線，不但無線訊號收發穩定，加上可拆式外部天線設計(標準SMA接頭)，可任意變換天線，磁性天線底座與1.5M延長線讓網路環境的空間配置更加自由！此外，CG-WLPCIG-54配件另附短槽支架，可相容於迷你PC系統，並具備完善的WEP安全機制對應，可確保上網連線的安全性，防禦非法入侵。

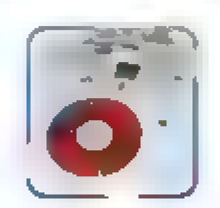




支援最高傳輸標準	IEEE802.11/IEEE802.11b/IEEE802.11g
產品使用介面	32bit PCI 介面
頻率範圍	2.4~2.4835 GHz
安全機制	ESSID、WEP 64&128&256bit
天線種類	Dipole Antenna 5dBi、SMA接頭
漫遊機制	IEEE802.11、支援自動/手動搜尋AP

Corega CG-WLCB54GL 4 無線PCMCIA網路卡



可瑞加Corega CG-WLCB54GL無線網路卡專為筆記型電腦所設計，產品外觀採輕薄造型設計，攜帶便利。標準CardBus介面，符合IEEE802.11g規格，無線上網速度可達54Mbps。採用WEP(64&128bit)、WPA高度加密技術，保障無線傳輸的私密性。搭配漫遊機制，即使移動中也能自動連線至收訊良好的基地台，大幅提升行動力與工作效率，滿足所有行動用戶的需求。

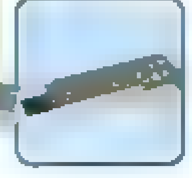




支援最高傳輸標準	IEEE802.11/IEEE802.11b/IEEE802.11g
產品使用介面	32bit CardBus (Type II PC Card)
頻率範圍	2.4~2.4835 GHz
安全機制	ESSID、64&128bit WEP、WPA、802.1x
天線種類	PCB Antenna
漫遊機制	IEEE802.11、支援自動/手動搜尋AP

Corega CG-WLUSB2GTST 無線USB 2.0網路卡



可瑞加Corega CG-WLUSB2GTST無線網路卡，符合IEEE802.11g規格，無線上網速度可達54Mbps！高傳輸USB2.0介面，不僅向下相容，產品造型輕巧，適合隨身攜帶，簡約的銀色外殼設計，絕對是SOHO族的最佳選擇。採用WEP(64&128bit)、WPA高度加密技術，保障無線傳輸的私密性。搭配漫遊機制，即使移動中也能自動連線至收訊良好的基地台，大幅提升行動力與工作效率，滿足所有行動用戶的需求。





支援最高傳輸標準	IEEE802.11/IEEE802.11b/IEEE802.11g
產品使用介面	USB 2.0
頻率範圍	2.4~2.4835 GHz
安全機制	ESSID、64&128bit WEP、WPA、802.1x
天線種類	Integrated Dual Diversity Antenna
漫遊機制	IEEE802.11、支援自動/手動重新搜尋AP

作者 李展古

廠商 青雲科技　網址 taiwan.albatron.com.tw　售價 標準版：3999（含稅）、豪華版：5200（含稅）

無線自在、享樂無限

青雲 Widio 無線數位音效系統

聽音樂的方式有很多種，各位可以選擇打開音響透過喇叭播放，但得擔心音量太大，吵到街坊鄰居。那改用有線耳機總可以吧！只不過整個人就得規規矩矩地坐在音響旁。那就用無線耳機呀！聽來似乎有理，但一般市面上販售之頭戴式無線耳機，其無線發送模組多半結合在耳機之內，因此該類耳機的體積與重量都相當可觀，戴久了耳朵會痛，實在很難盡情聆聽音樂。別擔心，科技始終來自於人性，青雲Widio無線數位音效系統，即將為您解決這個問題。



採用高品質無線電傳輸技術

青雲Widio無線數位音效系統，這個裝置是為了讓耳機能夠不受"線"制，進而取代現有"笨重"的無線耳機。簡單來講，Widio的設計就是將傳統耳機與無線接收器分開，再搭配無線發射器將音源傳送至耳機的產品，如此一來，便可完全擺脫傳統耳機受線的束縛與頭戴式無線耳機的壓迫感，達到真正無壓迫、無"線"制的人性化音樂聆聽環境。

Widio採用DSSS無線電展頻技術，使用2.4GHz的頻率並搭配每秒高達2Mbps的頻寬來傳送數位音效。在無阻礙的空間中，其有效傳輸距離可高達50公尺。正因為有如此高的頻寬，所以聲訊不必採壓縮傳送，自然也就不會發生音效失真的情形。Widio不受限於任何的音源裝置格式（如MP3、WMA、CD、DVD…等），只要任何有配置音效輸出的裝置，都可以使用此產品來接收其音效，並轉換成高品質的數位音效輸出。

Widio無線數位音效系統，採用2.4GHz無線電頻率，有效傳輸距離可達50公尺。

可配置多台無線發射器多人使用

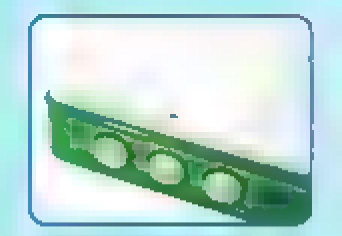
各位可以在同一區域內將多台無線發射器與多台音源裝置連接（如同時連接立體音響、電視及MP3隨身聽…等），這樣配置的用意在於可以使多個人在同一區域內不受其他人的干擾及影響，可以各自選擇所想要接收的音源裝置來頻道，來獨享高品質的數位音效。

比方說，您買了三台Widio，那麼您便可以將這三台Widio的發射器，一台接CD播放機、一台接MP3隨身聽、一台接電視機，然後各自設定好每台發射器的頻道（無線電頻率）。接著，把您的耳機插上無線接收器，無線接收器上有頻道搜尋鈕，想聽哪台的音樂，就用搜尋鈕來選擇。當然囉！您買了三組Widio，就一定會有三台接收器，自己用一台，把其他兩台借給別人使用，如此一來，每個人都可自由選擇要聽哪一個頻道，獨享自己的音樂世界。Widio可支援最多7個頻道，這意味著如果各位購買多部Widio，最多可連接7台不同的音源裝置。

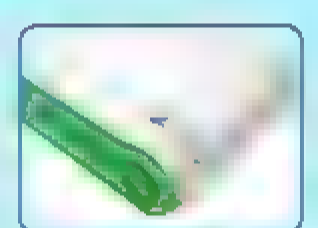


可配置多台無線發射器，背後有頻道選擇旋鈕，可支援最多7個頻道

青雲Widio圖解大剖析



輕押接收器機體側面上之Scan鈕與音量鈕，即可選擇頻道與調整音量。



接收器另一側有電源開關，金屬條的部份則是用來充電的接觸點



無線發射器前方有無線接收器專用充電插槽，可供無線接收器充電使用。



無線發射器後方則設有專屬電池之充電插槽，可供電池單獨充電使用



Widio所附的耳機，是知名耳機廠日本鐵三角的製品，音質相當清晰



附有掛繩及接收器皮套（左），另外還有一個鐵三角原廠的耳機收納袋（右）。

產品規格

Widio 無線發射器	
尺寸（WxHxD）	125 x 135 x 40mm
電源	AC 電源轉接器 100~240V 50/60Hz
運作頻率	2.4GHz 頻率傳送資料
傳輸範圍	5 公尺（視線範圍內）
可支援音源輸入格式	WMA、MP3、CD、DVD…等任何的音源
資料傳輸頻寬	2Mbps
按鈕	電源按鈕、頻道選擇旋鈕
輸入插座	RCA 插座 x 2

Widio 無線接收器	
尺寸（WxHxD）	65 x 105 x 15mm
電源	可充電鋰電池
電池壽命	4 小時（連續使用）
充電時間	約 2 小時
運作頻率	2.4GHz 頻率接收資料
按鈕	頻道 Scan 鈕、音量調整鈕、電源按鈕
輸出插座	耳機插座 x 1

試用心得

Widio 在安裝方面，完全不需要任何驅動程式。無線發射器是作為與來源音源連接之設備並作為發射音頻信號使用。插上電源後再透過其背後之左、右音效輸入插座，搭配附贈之音源線與音源裝置連接即可。音源裝置不限定任何格式，因此各位可以將其連接音響、電視、DVD 或電腦等音源裝置。不過發射器必需用變壓器連接電源，本身並無法裝電池使用，因此在欲連接音源裝置的附近必需要有插座，否則會比較難以使用。但撇開此點不談的話，Widio 無線傳輸的品質實在是很好，由於頻寬夠，因此立體聲在傳輸的過程中不會失真，搭配產品所附的日本鐵三角耳機使用，聆聽效果更是一級棒。

至於在傳輸距離方面，只要發射器在您的視線範圍之內，亦即是在無阻礙的空間中，根據規格的說明，是可以達到 50 公尺遠。其實我很想測試這項資訊，但是前面我說過，發射器附近要有插座啊，不然我地點我都找好了說。如果是在室內使用的話，由於受到牆壁阻礙的關係，傳輸距離會大打折扣許多，但基本上還是可以達到 10 幾公尺左右，把發射器放在高處，傳輸距離還可以再增加一些。

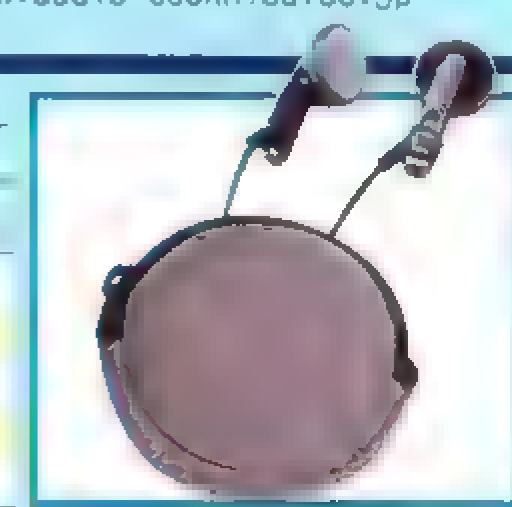
接著介紹無線接收器與耳機的安裝方式。無線接收器的造型輕巧簡單，可輕易地置於襯衫口袋或搭配皮套附件繫掛於腰間，使用時需安裝隨機搭贈的電池，該電池款式與Nokia 8 系列手機所使用的電池是相同的，因此各位可以在市面上輕易地購得此款電池以作為備用電池使用。接收器機體的上方設有一耳機插座，只需將耳機上的連接頭插入機體頂端的耳機插座即可。至此，整個安裝程序就算大功告成了。此時各位只要輕押機體側面上之 Scan 鈕與音量鈕，即可選擇頻道與調整音量聆聽您喜愛的音樂。除了收聽來自無線發射器的來源音源外，輕押機體的側面上之 Scan 鈕約 2 秒鐘，無線接收器即自動切換至 FM 收音機模式，可單獨作為 FM 收音機使用。

日本鐵三角耳機介紹

Widio 在產品包裝盒中，附有一只很棒的耳掛式耳機，相信第一眼看到它的人，都會被其出眾的外型與精緻的工藝給吸引住，對吧！其實這正是日本大廠鐵三角公司（audio-technica）的產品。日本鐵三角（簡稱 ATH）堪稱是每一代耳機都有相當進步的耳機廠商，產品從耳塞式耳機、耳掛式耳機，到頭戴式耳機都應有盡有。每一件都是採用低阻抗、高效率的設計，搭配一般的隨身聽、音效卡，音量餘裕度當然是絕無問題，而且毫無遜色之處。像這次 Widio 所附的 ATH-EM7 SV 耳機，就是採用鍛造鋁合金耳機殼，音質效果非常好，並且有著 28mm 的釹鐵硼磁鐵喇叭單元，來展現強而有力的音效。喜歡日本鐵三角公司的耳機嗎？那麼底下就列出幾款該公司的耳機給各位參考，不過 ATH 的耳機價格向來都不便宜，想敗家的人可要多存點錢了。日本鐵三角公司網址：www.audio-technica.co.jp

品名：ATH-C44 耳塞式立體耳機
型號：athc44
參考售價：480 元

規格：
- 14.8mm 喇叭單元，可再現重低音效果
- 6μ 超薄振動膜，聲音細膩高揚
- OFC 漆包線則可獲得清晰的音效
- 附：的攜存袋，時髦流行，外出方便





品名：ATH-CM7 耳塞式高傳真立體耳機
型號：athcm7
參考售價：4800 元

規格：
- 採用鋁合金精密切削製成之外殼
- 高剛性迷你立體鍍金插頭
- 強力釹鐵硼磁鐵及極超薄 6μm 雙層圓頂型振動板驅動單元
- 可旋轉式機殼，裝戴舒適

品名：ATH-FC7/SV 銀色折疊式高傳真立體耳機
型號：athfc7sv
參考售價：1600 元

規格：
- 採用薄型機體設計及 30mm 的喇叭單元
- 折疊後只有手掌大小，不佔空間
- 專利快速頭帶構造，不需調整即可與耳部吻合
- 可將外殼旋轉，作為單耳的監聽器來使用



硬底子 測試報導

作者 李展吉

廠商 連鈺電子有限公司　**網址** www.tcstar.com.tw　**售價** 劍玲瓏：1290 元 / 劍俠 2：490 元



連鈺 劍玲瓏 無線鍵盤滑鼠組 劍俠 2 鍵盤

「劍玲瓏」規格
無線鍵盤
104 個標準鍵
19 個快捷鍵
無線滑鼠
左右兩鍵、滾輪鍵
三個輔助小鍵、兩個姆指鍵
充電座兼無線訊號接收器（PS/2 接頭

「劍俠 2」規格
有線鍵盤
104 個標準鍵
8 個快捷鍵
PS 2 接頭

鍵盤與滑鼠作為電腦的重要輸入設備，隨著電腦的發展已經千變萬化。市面上的鍵盤滑鼠品牌非常多，便宜一點的只要一百多元，貴的也有超過千元的，如何挑選一款自己喜歡而又適合自己的也不是那麼容易，但基本上主要考慮的便是操作時的手感，這裡有兩款連鈺推出的產品，經過試用後感覺相當不錯，就推薦給各位吧！

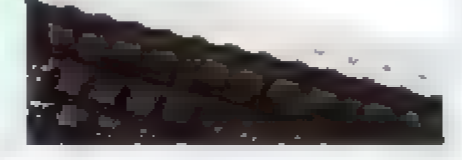
「劍玲瓏」無線鍵盤滑鼠組

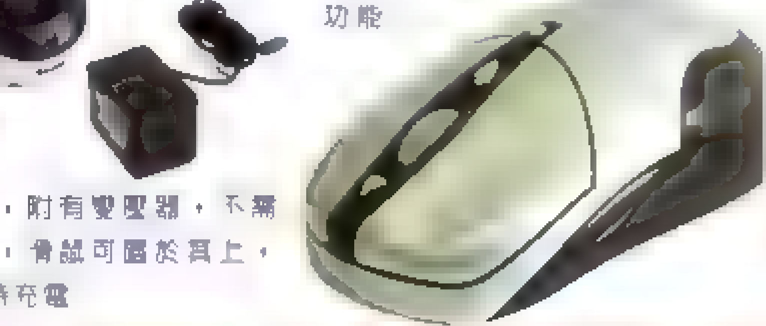




內建256組頻道，可避免同頻干擾，另外鍵盤下也有腳座的設計

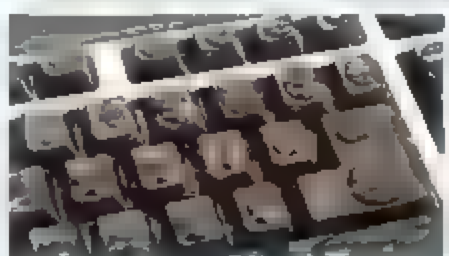
擁有19個快捷鍵，包含上網、收發郵件/媒體播放、我的電腦、計算機……等的應用程式





滑鼠按鍵大大小小加起來總共有8顆，並設有自動休眠省電功能

座充式充電器，附有變壓器，不需電腦提供電力，滑鼠可置於其上，方便您24小時充電



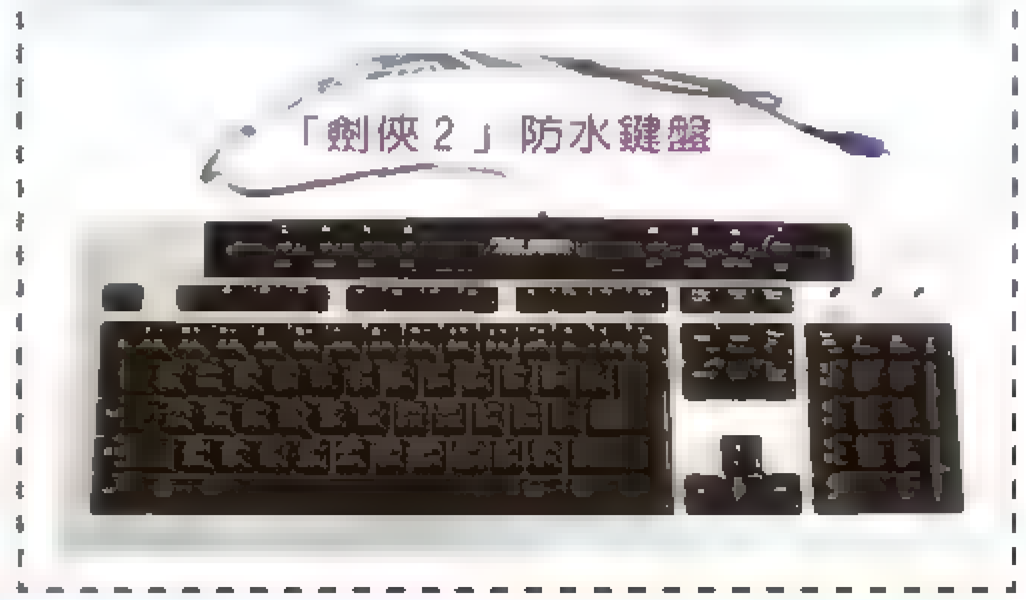
鐳射刻字，不易掉字，鍵盤有屬導體密封防水材質，即使您不小心將液體潑灑在鍵盤上，也不會影響到鍵盤正常的使用





擁有8個多媒體快捷鍵，其中的「電源」鍵按了之後，會關閉視窗，回復至休眠前的畫面

「劍俠 2」防水鍵盤



選購指引

優點　就是它了！

「劍玲瓏」擁有方便的充電設計，「劍俠2」則有可靠的防水機能，兩者操作起來都十分舒適，而且輕柔低噪音。

* 具備快捷鍵。
* 鍵盤標示皆採鐳射刻字處理，不易掉字。
* 按鍵觸感佳，符合人體工學設計。
* 四個交叉式支撐去，按任何一鍵的四個角落都十分平穩。

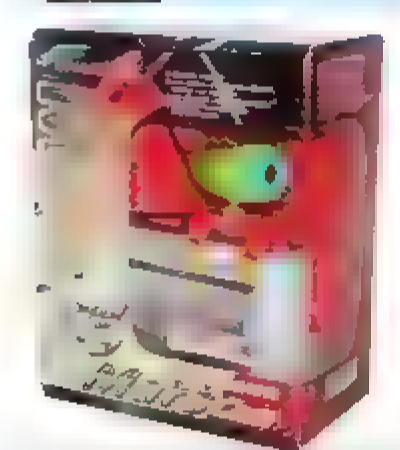
最佳的充電概念「劍玲瓏」

連鈺最新的充電無線光學滑鼠與無線鍵盤組特有貼心的充電設計。它將充電座與接收器結合，既是接收器又有充電裝置，當滑鼠不用時，只要將滑鼠置於滑鼠座上，就算是待機狀態，也能因為有變壓器，可以既安全又不佔空間的將滑鼠充電完成，等待下一次的使用。除此之外，劍玲瓏的滑鼠內建網際網路快捷鍵，左右二鍵並能自行可程式設定常用需求，讓各位更快捷更方便的使用網際網路的各項常用功能。鍵盤方面，多媒體快捷鍵也是不在話下，觸感與質感也是非常不錯，按鍵深度也很適中。劍玲瓏內建 256 組頻道，能防止在同一個空間內與別的無線裝置相互干擾，可說是與目前桌上型電腦非常匹配的一組無線鍵盤滑鼠組。

防水排水設計的「劍俠 2」

連鈺的劍俠 2 除了有舒適的人體工學、耐用的交叉按鍵、方便的多媒體鍵設計外，它還有一項有別於其他廠牌的特殊功能，那就是防水。也許有人會問，鍵盤需要做到防水嗎？事實上，如果各位曾經有在使用電腦時喝水而打翻水的經驗！那您就需要了。劍俠 2 可以排除這突如其來的意外狀況，因為它有防水設計、排水結構，能夠讓你繼續使用它。當然，劍俠 2 也備有多媒體按鍵，並且加以精簡，免於硬體備而無用的一大堆多媒體按鍵！更棒的是，產品還有二年保固，相信各位都是精打細算的消費者，不會常常更換昂貴的鍵盤玩玩，選擇防水耐用、鐳射雕刻、使用方便的劍俠 2，足可當作您遊戲或工作的好夥伴。

廠商 影德電子股份有限公司　**網址** www.dreamlogic.com.tw　**售價** 1250元



Dream Logic 太空狗 Mars Cam

相信大家應該都有在網路聊天室聊天過的經驗吧！現在MSN、Yahoo即時通相當的普及，除了傳統的文字聊天之外，越來越多人透過耳機麥克風以及網路攝影機 CCD（WebCam），來同步進行語音與影像的交談。這次莫凡要為大家介紹一款外型很可愛、多彩的「太空狗」網路攝影機，一起來瞧瞧唄！

Mars Cam規格	
介面規格	USB2.0
CMOS 感應器	彩色CMOS 35萬畫素
最大解析度	640×480、VGA RGB24
最高更新率	[illegible]30 [illegible]
色彩模式	16.8 million True color（24bit）
軟體介面	WDM Driver、VFW Driver、TWAIN Driver

外觀

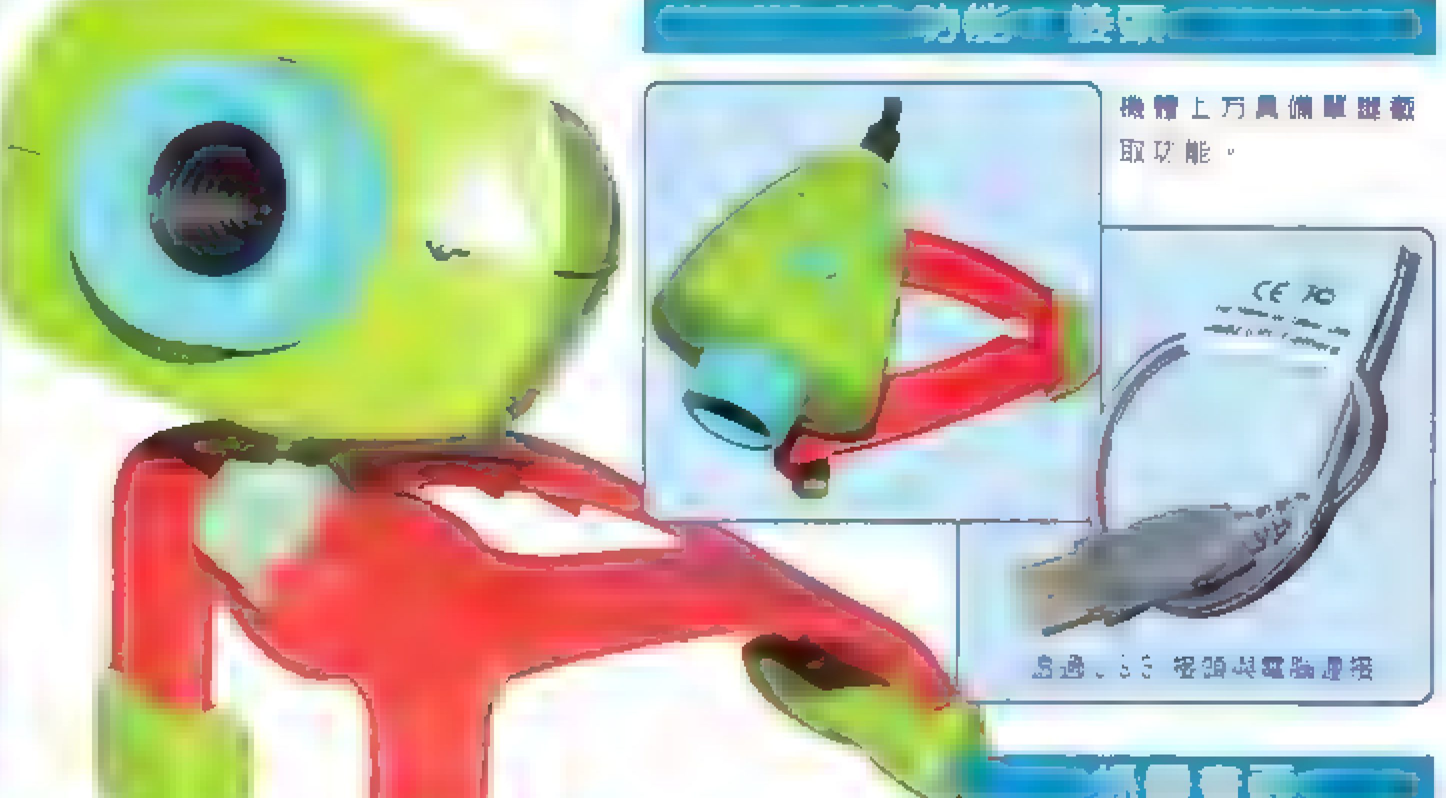


除了可以放在平面上，也可以架在液[illegible]

特殊的連接方式，鏡頭可360度旋轉

可拆式設計，收納方便

功能・按鍵



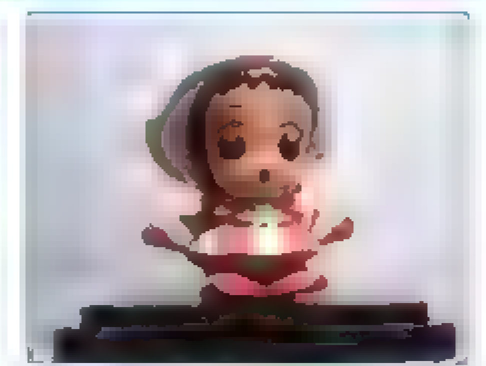
機體上方具備單鍵截取功能。

透過USB 埠與電腦連接

附贈軟體



抓圖畫面





外型鮮豔、安裝方便

太空狗Mars Cam打破市面上死板板的PC Camera造型，色彩鮮豔的外型加上貼心設計可拆式收納，擁有35萬畫素的解析度，畫質清晰流暢，為一款隨插即用型USB2.0規格數位攝影機，可與個人電腦連線，提供視訊會議、視訊郵件、視訊談天，以及擷取數位視訊片段或靜止影像等用途。光看外型就相當吸引人啦，採用藍色、綠色以及橘色三個相當鮮豔的顏色為主，腳座的設計也相當的聰明，除了可以放在桌子平面之外，也可以架在螢幕上，相當的方便！

畫質清晰、高傳輸USB2.0

Mars Cam使用最新之USB2.0隨插即用與熱插拔、高速480Mbps傳輸速率、35萬畫素畫素，可以實現640×480 VGA畫面（每秒30格）錄影品質。Mars Cam上方有一個單鍵按鈕，可以在不需要開任何軟體的情況之下，利用此鍵拍攝相照，也就是單張照相之功能。支援24-bit真實色彩（True color）影像處理功能，並可即時錄取標準之MPEG1、MPEG2影片，省去轉檔困擾。由於採用USB 2.0的高頻寬設計，使用者無須配備視訊擷取卡即可進行影像擷取，速度上也相當的流暢，比起USB1.1的Cam好用很多！此外，Mars Cam提供近距離1cm之動態與靜態攝影，太空狗Mars Cam隨包裝附贈友立我行我速以及甲尚我是大明星兩套軟體。

選購指引	
優點	就是它了！
★ 造型可愛外觀色彩炫麗。	
★ 可安裝在液晶螢幕上。	
★ 具備單鍵拍照功能。	
缺點	再考慮看看
★ 腳架不能彎曲	
★ CCD鏡頭色調預設較不亮麗。	

這是一個開放的園地，只要你對雜誌內容建議、贈獎活動、文章、感言或是塗鴉，都能利用回函及「軟體世界專用電子信箱」來與《軟體世界》編輯部交流；而只要你的大作刊登於「讀者我最大」（不包含讀者問答）皆可獲得下期的「軟體世界」一本。（如果要放筆名的讀者，請記得要註明喔！）

電子信箱：swmqa@unochina.com

讀者問答

READER'S

Q1

●問題篇

1.未來的軟世是定價多少？99or199？

為什麼會提出呢？因為這一期是慶祝性質，所以是99，但是喔！看這一期(186)最最最頂的那一行小小的，白色藍底的字寫著“S.…省略…！台灣NT$199…省略”

神奇篇

1.噫，這一次評遊戲沒有評分表嗎？有點怪怪的（當時正在看橫2-P120）看下一面(P121)也沒有，而且感覺好像介紹結束了。再翻過去，哇！是發生什麼事情？竟然還有“不愧為本季最紅門”，而且失蹤的評分表竟然出現了，真是太神奇了！

2."相似遊戲推薦"我怎麼翻第一次時都沒有發現，他失蹤到那裡去呢？第二次才發現，>_<真是太神奇了！

台中　楊琇君

A1

問題篇解答：

所有編輯都在忙著改版時，就唯獨忘了它的存在…該沒有花199元買了186期的讀者吧？那編輯部罪過可大了！@@

經過緊急會診，我們已經在這期改正上面小小的價格標示，不然到時不僅台灣地區，連香港及美加地區都會來抗議我們坑人囉！

神奇篇解答：

實際上…這篇只是體積佔了4個頁面的大篇幅評論，由於交代得不夠清楚，所以才會被讀者誤認成是兩篇殘缺的評論…為了避免此種慘狀再度發生，老監決定往後所有評論一律縮衣節食，只准佔兩頁版面，以免再被讀者誤會。

Q2

●To 老編：

你們好！我是軟世的小忠實讀者！雖然時間不是很長…但是面對這次的改版，有一點小小的意見。

原本軟世有的某些單元，怎麼沒了呢？如月藏大大的漫畫…當然還有很多…還有像之前的RO抽獎！怎麼沒了QQ原本的軟世小編們也少了幾個…雖然新的內容也不錯！但原本屬於軟世的一些好單元，我希望能繼續有，至於價錢方面…以前的199元可以接受！希望別價錢降了…內容也降了…

最後想對那些遊世的讀者說：別抱怨了！好好的一本軟世內容被改成了遊世還叫！只不過名稱換…我們軟世的讀者才想抱怨勒！（看完這期的讀者我最大有點小不滿>"<，特地寫回函來申訴…）

高雄　霓娜

●給原本是遊戲世界的編輯們：

我原本是遊戲世界的忠實讀者，可是面對這件事，雖然許多無奈，但我選擇坦然接受，所以為了繼續支持遊戲世界，我要接受軟體世界；因此，希望編輯們能把遊戲世界的精神給發揮出來，讓我能從雜誌裡感受遊世的存在。

突然的念頭：真想號召遊世的讀者們來個改名大活動，把軟體世界改成遊戲世界（好像太勉強…），不然改成遊戲軟體世界（好長的名字…），或是改成遊軟世界（這、這是什麼東西…）

桃園　李其晖

●軟世與遊世合併？Not at all。慢慢看完了這期的軟世，只有一個想法－這是遊世吧？！

就編輯陣容及風格來講，與軟世大相逕庭，排版等無非遊世的影子充斥；當然，我並不是愛詰難，而是支持。在這個線上遊戲雜誌充斥的市場，貴刊與“電腦玩家”是僅剩的單機遊戲雜誌了，其他方面姑且不論，就親和力而言一直是許多讀者死忠支持的原因。建議編輯可參考過去的軟世，下筆不需太嚴肅（剛看完這期讀者來函，還以為買錯雜誌）；“魔王的洞窟”建議續辦，有時玩家的批評是遊戲進步的原動力。

另外，我誠摯的建議，線上遊戲的部份拿掉吧！有LevelUp已經夠了，月刊性質拿不到最新更新資訊，只讓內容顯得雜亂；某款線上遊戲加個職業或技能就跟著起舞，不是你們該做的。倒是增加PS2或Xbox Game的內容也好得多，別捨近求遠。

In addition，這期看不到爛爛排行榜（RO就算了，智冠的單機、網遊全在前幾名…別以為沒人在書局、賣場打工過。）這是好事。新遊戲時代吹捧過多而倒的前車之鑑還在，別忘了客觀更能夠服人。

最後，祝軟世這股清流一大賣特賣。

新竹　軟世老讀者　孟疑大師

●給小編：

我是軟世舊讀者，看軟世已經有一年多，我想了解一下，這次的改版，改變了許多，那軟世之前的安德烈斯王國就此消失了嗎？在186期提到的"LA"是指什麼？我有點不了解～

那以後再也看不到老編、雹雹、沙雷納、阿雷斯、藍斯洛…等的人了嗎？之前連我所擁有的S幣也都消失了嗎？－_－｜

以上是我的問題，我覺得這次改版令我大受打擊，可能是比較習慣之前軟世的



排版吧！不過，改版後內容也是很不錯看！
永遠支持軟世！！

高雄　布丁郁

●等了好久，書終於出了。但是看完之後，我卻沒有感到滿足，並不是因為我沒有得獎，而是因為在我眼前的這一本“軟體世界”，已經和原來的“軟體世界”幾乎是一點關係都沒有了。

一般而言，改版都是“縱的傳承”為多，合併才是“橫的移植”居多。但是在上一期的公告中，所給予讀者的訊息是“遊戲世界併入軟體世界，而軟體世界即將大改版”。但今日一見，並非如此。除了封面，從第一頁到最後一頁，都是充滿了“遊戲世界”的影子和味道，唯一讓我感到軟體世界還存在的，就只剩下封面了。跟遊戲的內容或新聞有直接關係的專欄不講，“聊遊戲”、“編輯亂亂話”、“讀者我最大”．．．等聊天互動性專欄，根本就來自“嗆小心聞調”、“遊戲世議會”．．．等原來“遊戲世界”的專欄嘛！而且竟然版面格式、插圖畫風也完全一模一樣，令我不禁想問：“軟體世界”是改版改到那裡去了？

一直看著“讀者我最大”的內容，只要是長期閱讀“軟世”的讀者都知道，那些回函其實是寫給“軟世”的老編看，不是“遊世”的老編。原因很簡單，大家都以為：留下來的是“軟體世界”，不是“遊戲世界”。且當中回覆說到：取消S幣制，試問那些辛苦收集S幣的讀者，將如何彌補他們的損失？請他們去抽不一定會中獎的獎品，這根本就是抹殺他們的權利！三萬七千點的S幣就可以兌換到一部高級電腦，這不是抽獎就能做到的！

看著自己被刊登在“讀者發牢騷”的文章，心中就泛起矛盾，“安德烈斯王國”已經消失了，何來萬歲之有？我並不是討厭“遊世”，而是比起“遊世”，我更喜歡“軟世”！所以，希望這本雜誌可以“正名”遊戲世界，畢竟當中的人、事、物，都不是“軟體世界”了。

身為“王國遺民”的我，在此向索特王、老編、仙人、番番公主．．．等王國英雄，致最高敬意！！

台中　張書華

A2

在軟世之前改版後以安德烈斯王國的型態至今，雖然有不少讀者支持，但礙於繁忙的月藏大人另有要事，暫時無法再為王國效力（默哀～），同時上層也考慮到目前遊戲市場的轉變，決定另創線上攻略雜誌《LevelUp》，而原遊世及軟世則合併成層面更寬廣的遊戲綜合雜誌《軟體世界》，因此兩邊的人事進行融合！原有的老編等一干老人受到上層的關愛而轉為管理職，主編就起用較年輕力壯的兩位美女俊男－帕妃（《LevelUp》）及富哥（《軟體世界》），以期為雜誌注入新的活力及要素。當然，軟世及遊世的編輯們全都在喔！只是再重新編組而已，所以各位讀者還請多多支持我們喔！

軟皮遊骨？新手上路多指教！

至於內容偏向遊世的問題，老監的看法是，自從15年前軟世創立以來，前後也換了5、6個主編（包括創刊時的話，老監前後也算做了兩次吧！），而雜誌的風格也隨著各主編的風格有所變化，但萬變不離其宗的是，每個主編都是想要編出他們心目中最理想的雜誌，因此我相信不論主編的想法如何，但可以確定的是，至少他們都是為雜誌的讀者著想，要讓讀者能獲得最好的雜誌。新手上路，大夥難免有些不適應，但還是請各位軟世及遊世的讀者大大們支持喔！至於專欄內容方面，各位請再多加批評指教，我們會盡力以讀者的需求為目的來改善喔！

S幣沒用？絕世珍品靠它換！

有關S幣的問題，我們從本期開始，將會在本月放送的專欄中另闢S幣兌換專區，限定只能以S幣兌換這些特殊的贈品，而這些贈品可是之前王國秘藏的壓箱珍寶，現在都買不到了喔！可謂物超所值，絕對划算！如果這期沒有你想要的，也可以等以後再換喔！至於手上擁有超過5000S幣以上的VIP讀者，則請另外與老監連絡，註明你的連絡資料及投稿情況，並寫上想兌換的贈品名稱（如之前的電腦、遊樂器、硬碟或其它高價贈品），老監在查證後，將會設法將你所需要的獎品兌換給你喔（除了老婆外>_<）！

Q3

●今天剛段考完就跑去看軟世出刊了沒，一眼掃過雜誌就找到了軟世（雖然有點不一樣）付錢時才發現只要99元，心裡暗想怎麼那麼便宜？衝回家馬上拆開來隨手一翻，完全沒有軟世的感覺，簡直是掛軟世的名字，內容卻是遊世的！一切都不一樣了。安德烈斯王國的體制去哪了？皇家放映室去哪了？每個單元前的爆笑心漫畫也不見了！魔王的洞窟、漫遊者旅店都沒了！歐茲居然不刻石盤，玩家救難所好像也不是老編回答的，月藏也失蹤了，小藍、沙雷納、魔王等一堆人我也沒看到，連我最喜歡的作家老芋仔都沒看到。
唉！軟世已不再是軟世了，沒了那種味道了，想當初我會選軟世而不買遊世，正是因為我比較喜歡軟世的編輯們和那種風格。現在是便宜了，但內容卻不喜歡看，說真的，我寧願用199買以前的軟世。（我真的不想批評現在的軟世，但…）
（請一定要把我的感言po出來）

桃園　永遠的支持者　寒熠

A3

因為有很多讀者也跟寒熠一樣，很關心原軟世編輯的去處，因此老監特此在此做個說明，免得各位懷疑王國眾人是否被魔王消滅了～

首先月藏大師因工作繁忙，無法再為王國諸民畫下精彩的漫畫，為了配合此種狀況，又加上合併改版之故，所以漫畫部份暫且取消，往後則請各位讀者在回函中爭取權益，好讓老監有藉口再重現更精彩的漫畫專欄吧！

至於王國精英部份，尼爾斯、沙雷納、魔王等眾人轉調為《LevelUp》雜誌編輯部，但實際上還是跟軟世同一部門喔！藍斯洛則負責特孔部份，至於老編呢？他高升成管理職了喔！所以各位恭喜他吧！至於老監我則是遊戲仙人，人氣最高的番番公主則改名為提比犬兒，想必她還是比較喜歡往外面跑吧！～～

至於勞苦功高的老芋仔，由於最近身體欠安，決定暫時停筆一陣（熬夜玩遊戲可是很累人的！），往後有機會的話應該會再與各位讀者見面吧！

Feedback
讀者我最大

Q4

●我覺得以後隨書的贈品，希望都是相同的東西，跑了好幾家超商，贈品都一樣！問：為什麼P98頁有一個紫色小方塊？

高雄　阿翔

A4

這期的贈品其實是編輯部跟協力廠商強取豪奪，特地要來送讀者的，所以這期是特例喔！以後就會相同了(謎之聲：該不會沒了吧！@_@)

至於那個紫色小方塊呢？當時聽說時還以為是美編娘娘們的版面創意編排，但據小道消息指出，實際上是某個人的手不小心"抖"了一下，又很"健忘"地忘了它的存在，所以這個可愛的紫色小方塊就大剌剌地躺在圖片正中央...老監已經向美編娘娘們提出最嚴正的抗議，要求還那張圖片小妹的清白...至少下次絕不能再犯。

Q5

●商兒老編，好久沒有買軟世啦！缺錢缺挺兇說！有一陣子看到軟世"日漸消瘦"，還真有點難過說，希望跟遊世合併後，不要還是那～麼瘦呀。我也好久好久沒投稿了，改天要來努力投一下了@0@。話說回來...人家粉想要模擬市民2...(於遊戲裡頭介紹到　)

軟世真的愈做愈精緻呢，連介紹MP3 PLAYER都有(好讚啊)，各式各樣的單機介紹也能多點，MP3也能多點，因為還沒看到過MP3雜誌，所以應該會頗受歡迎吧！嗯，就是這樣囉，我已經忘記以前投稿跟回函都用什麼暱稱了！那就重新取一個，叫娜塔西亞好了！！謝謝～軟世要加油喔，我會一直支持你們滴！

新竹　娜塔西亞

A5

若亞妹妹！嗯嗯！老監終於喚回妳的舊筆名了，感動吧！不過如果妳決定要用娜塔西亞的筆名，老監也是沒問題的啦～啦啦啦

有關MP3部份的介紹，歐茲已經收到妳的訊息，想必他會很高興地再多弄一些報導出來！記得要再多多投稿喔！

Q3

●之前我預訂軟世一本幾乎199元，也沒送東西，現在改版變99元，這樣我少了幾期也不知道，也沒有收到你們增期數通知，然後我訂雜誌加掛號，每次都比市面上晚5、6天，這樣你們對舊訂戶說得過去？根本想續訂念頭都不想！

台中　劉益昌

A3

有關舊訂戶的權益，老監之前也想過，平平是訂戶，為什麼遊世舊訂戶每兩期還有點小優惠(99x2-179=＋19元)，軟世舊訂戶反而要倒貼(99x2-199=－1元)？所以...老監決定再想辦法弄出一些神秘小禮物來送給之前軟世的舊訂戶，但限於公平原則，只能送給186期(含186期)以後還有期數未到期的訂戶喔！原則上這些禮物會在年底前送出，所以請各位軟世舊訂戶稍待喔！

讀者發牢騷 READER'S

讀者的鼓勵 1

看了6、7年的軟體世界，在這期中有了重大的轉變，我也不得不說上次講講話了。我依稀記得以前動輒4、5百頁的軟世，內容之豐富，單機遊戲之多的全盛時期：當時都是同學買遊戲世界，我則是買軟世。但是到了這一期，確實著把我這個老讀者嚇了一跳，因為竟然沒有10月份的軟世！在尋找的過程，心中一直在想"不會跟次世代一樣步入末路了吧！"每天茶不思飯不想的安慰自己說"一定是拖稿，一定是拖稿。"還好總算是在15日出刊了，而且是全新形態的軟世，在此要發下狠誓，一定要一直買到300期！

高雄　管浚[illegible]

讀者的鼓勵 2

哈～哈哈！終於等到...買到合體，喔！不，是合併的《軟世》與《遊世》。但是，總覺得有遊世的影子，不過內容非常得我喜歡，價格還不錯，廣告勉強看，漫畫不應該拿掉吧！快加進來會更好。

台中　林全擇

讀者的鼓勵 3

Dear 編輯大大們：

看完軟世後～真得覺得你們辛苦了！

維護單機Game是一項不易的工作，畢竟OnlineGame太多了。但我相信你們的努力和付出大家都看得到！

不要被打敗了～單機Game也是很優的～"甘巴茶"

讀者的感嘆 1

啊！～真的給他改版了，習慣了軟體世界的排版，有點不習慣新．軟體世界的風格，有些原有的專欄不見，實在有點可惜，最重要的是...編輯部沒有要"角色扮演"了嗎？如果這點取消了，在下覺得十分的可惜呐～>_<　安德烈斯啊～期待有更進一步的發展

努力喔^_^

鳳山　子心

讀者的感嘆 2

合併，心中的感覺還蠻複雜的，但是一想到單機雜誌世界又將少一份力量，心中相當多的感傷，不過，人總不能一直緬懷，要向前看，希望各位老編(or 小編們)可以繼續為軟世努力，加油！

台北　李忠穎

讀者的感嘆 3

嗚～這期太慢寄來了啦！害我以為中途發生了什麼意外，就去多買了一本。結果當天回到家，發現軟世乖乖的躺在信箱中...沒辦法了，就做個好人，把一本送給同學吧！

P.S.軟世加油！

P.P.S.遊戲世界也加油！！！

潮州　張夫絜

以上讀者將獲得第187期軟體世界一本(如果是訂戶的讀者，請另外再來信通知，我們會將期數延長^_^)

塗鴉區公告

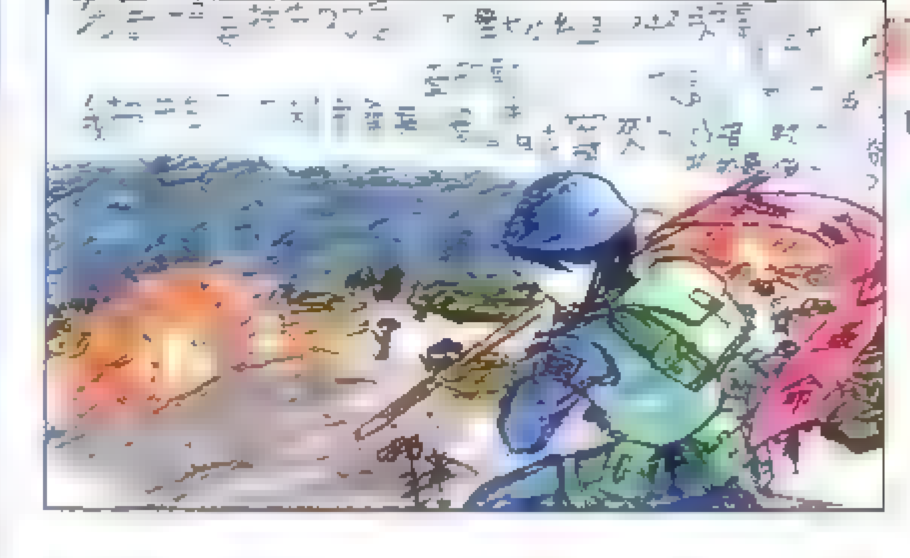
1 來稿方式：
- 直接畫於回函上，寄回本社
- 或以A4紙張繪製完稿後，寄至「806 高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓－塗鴉大募集 收」
- 或以E-MAIL方式投稿，寄至 swmqa@unochina.com

2 來稿請附上上色方式、作品主題說明、繪製心得。

3. 來稿請附上姓名、住址、電話...等詳細資料(若欲以筆名刊登，記得要註明哦！)

4 如須退稿者，請附掛號回郵30元及回郵信封

5 凡於塗鴉區刊登者，可獲得下期雜誌一本



色鉛筆(軟世革命)



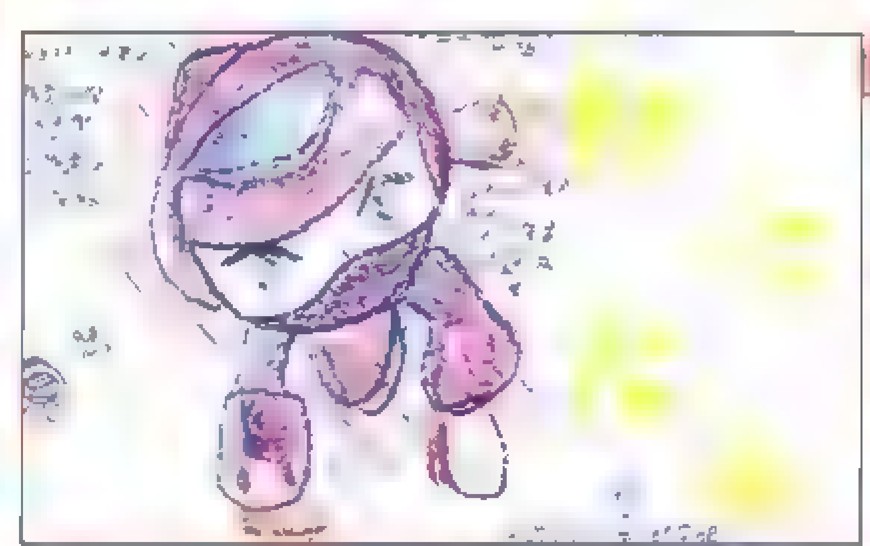
色鉛筆(紫髮少女)



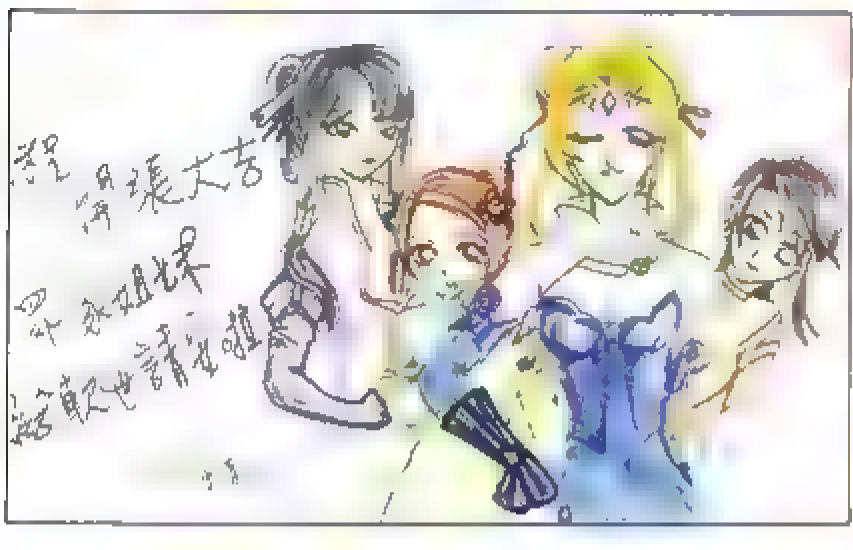
色筆(GOOD MORNING！)



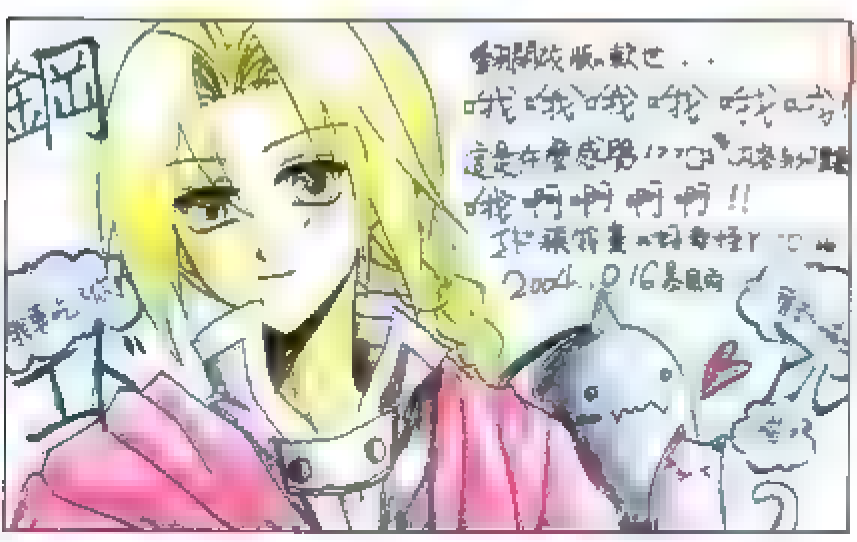
彩虹筆(感覺夏天吹來一陣涼爽的風，少女正眺望著)



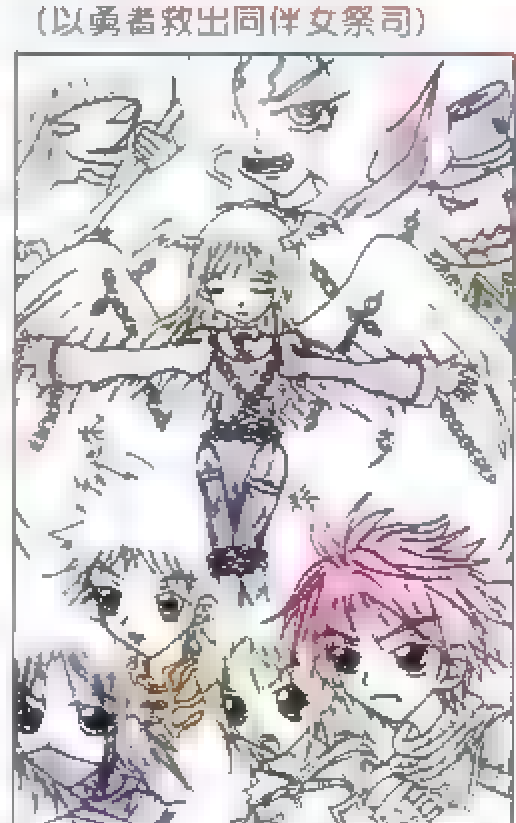
粉彩筆(超人)

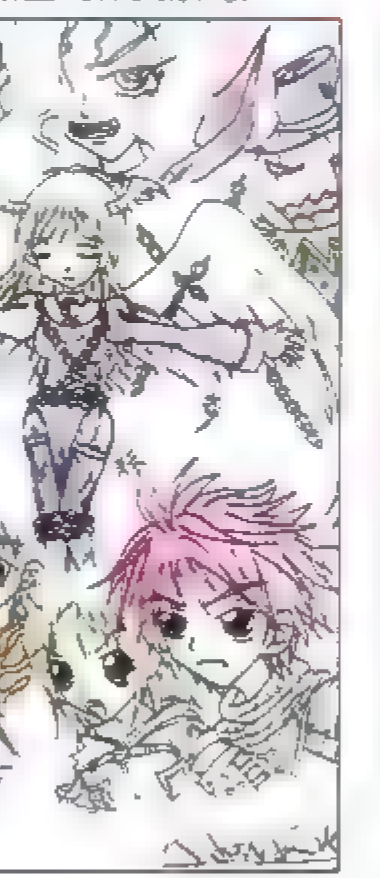


水性彩色鉛筆(祝開張大吉！眾家姐妹給軟世請安啦！)

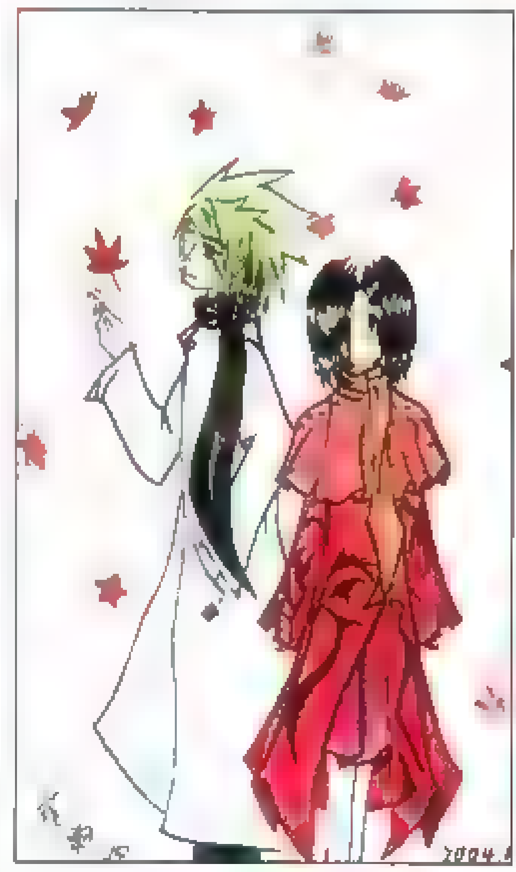


色鉛筆(鋼煉兄弟)





色鉛筆(以勇者救出同伴女祭司)



色鉛筆、水彩(秋之回憶)

本月放送

廠商活動

幻想空間

PC上的經典成人冒險遊戲代表作《幻想空間》系列又回來了，《幻想空間》Leisure Suit Larry這次並不是延續前作主角Larry打轉，而是以Larry的姪子—Larry Lovage擔綱演出新的冒險故事。這次遊戲交由High Voltage Software來製作，根據該公司人員表示，遊戲中的許多幽默創意參考自《美國派》等爆笑性喜劇而來，保證讓玩家大笑不已。精彩內容，請看以下報導。

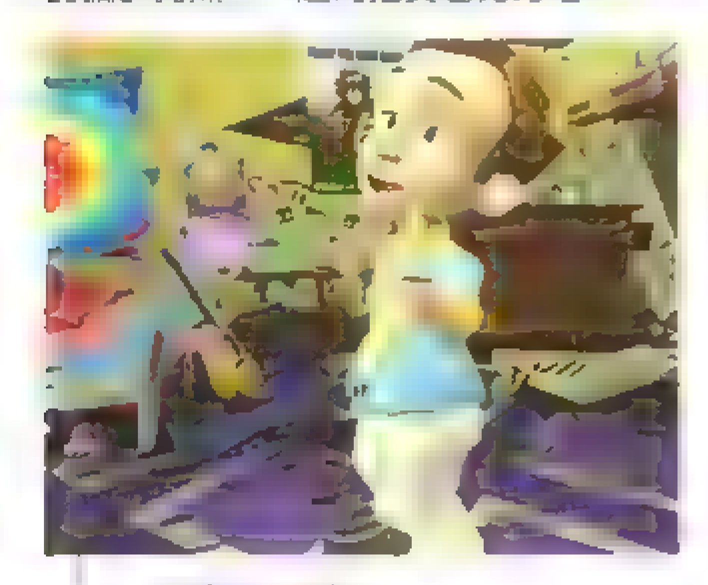


研發 Sierra Entertainment　代理 和遊娛科技　類型 動作冒險　售價 990元
語言 英文　發行 2004年10月29日　備註 十八禁

遊戲介紹

好色叔叔與好色姪子

Larry Lovage是個典型的美國大學駐校生，就是那種功課普普要要惡搞的那種學生，而且和他的好色叔叔一樣，精蟲充腦整天做著把妹的春宮大夢。而在某天電視台一個名叫「Reality TV」的電視節目來到校園錄影，使得Larry有機會在全國觀眾面前亮相，唯一的條件就是他要有辦法把到任何一個美眉，並和他有某個程度的關係，那他就會成為校園中的傳奇人物。因此現在就請玩家跟著Larry還有他的狐群狗黨，一起為把美眉努力吧～！

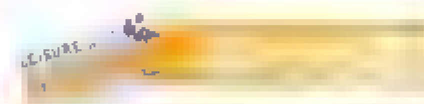


好色的主角！

遊戲的進行主要以小遊戲為主，像是遞報紙、打手★、閃避等遊戲。藉由小遊戲讓美眉們對小Larry產生好感，因而發生超友誼關係，也因為這樣的設計，所以新一代的《幻想空間》並不能算是「純」圖像式冒險遊戲，為了讓玩家體會更多的遊戲樂趣，《幻想空間》以小遊戲的方式代替過去的跑腿、發現任務，讓玩家真正的「玩」遊戲！除了小遊戲之外，製作小組也保留了《幻想空間》廣受好評的的對話方式—「精蟲向前游」，當Larry在與目標女性對話的時候，會出現一個對話框，圖框中會出現代表小Larry的精子在奮力地往前游，玩家若是在適當的時機選對正確的游泳路徑，小萊里就會在跟美眉說話中說出正確的對話，進而增加了他的美眉的友好度。



玩玩小遊戲吧！



完成遊戲的方式相當多元化，玩家可以自由自在的探索Larry所在的環境與並其他NPC互動，圖形式的冒險遊戲往往給人耐玩度不足的感受，不過這次的《幻想空間》由於有多位女主角，而且每位女主角的個性、工作、嗜好、興趣、性趣都不一樣，想要一一征服這些女孩嗎？想成為情場中的百人斬……ㄜ…萬人迷Larry嗎？透過前述的小遊戲與精心安排的爆笑劇情與對話，保證讓玩家體驗到美式成人幽默與動作遊戲的樂趣。



快來征服女孩們吧！



1
2

注意！注意！

回函活動

回函活動依然如火如荼的進行著喔~上一期沒中獎的讀者可得再接再勵哦，讀者們只要寄回回函，並在回函上的遊戲選項中填入期望得到的遊戲之順序，就有機會得到你最想要的遊戲一款，行動要快遊戲送完為止喔！

■活動時間　2004年11月30日



S幣兌換活動區

隨著軟世的改版，各位大大是否會擔心手上的S幣變成一堆廢紙呢？那當然不會，而且編輯部還特地將王國最珍貴的寶庫完全開放，這些稀世奇珍有很多是市面上已經絕版的套裝遊戲或週邊商品，只限對王國有所貢獻，曾獲得S幣獎勵的尊貴玩家才有資格兌換喔！但是這些可遇不可求的贈品數量有限，要怎樣才能避免拿不到的慘劇發生呢？請依照以下步驟，就能夠得到這些絕版贈品喔！

1. 來信寄到「高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓」，或使用mail傳到swmga@unochina.com詢問想兌換的贈品是否還有，並寫下想兌換贈品的順序

2. 若編輯部仍有該贈品時，會優先保留並給你一組代碼，請你將所需的S幣寄回，這時讀者請註明代碼、寄送地址及收件人(非本人也可)，並連同S幣以掛號信寄回編輯部。如果是之前還沒有收到S幣的讀者，請註明你所投稿的期數、篇名及名字、真名及所使用的筆名，當編輯部核對資料無誤後，便會通知你所擁有的S幣數量

3. 當編輯部收到所寄來的S幣或確認資料後，會將贈品儘快寄出，但因人手受限之故，約需1-2個月的時間，請各位稍作等待。



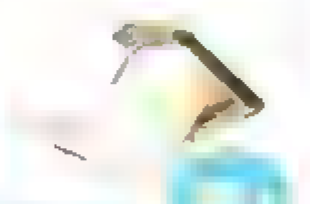
大波利抱枕

S幣價值　500



盒裝　波利吊飾

S幣價值　100



筆記本

S幣價值　50



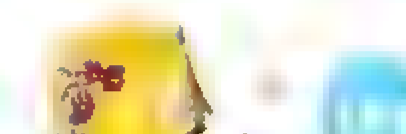
薔神誌彩色設定集

S幣價值　100



天使波利抱枕

S幣價值　200





RO安全帽

S幣價值　300



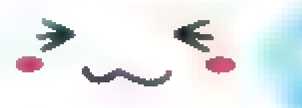
魔獸爭霸III
寒冰霸權　官方攻略本

S幣價值　150



戲谷麻將館護腕墊

S幣價值　50



波利護腕(小波)

S幣價值　50

186期中獎名單

回函活動得獎名單

[illegible]

台北縣	方佳穎	台北縣	林佩彥
台北縣	曾昀霖	高雄市	吳淑君

[illegible]

高雄縣	張淑凱	高雄縣	戴英傑
新竹市	袁映瑀	彰化縣	賴瑩禎

[illegible]

高雄市	蔡心爽	台中市	錢宛儒
台中市	林惠臻	台南縣	林俞□

[illegible]

新竹縣	林慧萍	台東市	蔡威萍
澎湖縣	黃淑馨	台南市	唐宛群

[illegible]

台北市	林正哥	屏東縣	陳馨喜
屏東縣	王子昆	台南縣	孫安琪

[illegible]

台中市	林若秋	台中縣	陳怡君
台中縣	孫雅婷	彰化縣	沈易榮

[illegible]

高雄市	張俊諺	台南縣	邱毓梅
屏東縣	馮□珠	台南市	陳宜元

[illegible]

台南縣	吳芊函	台北市	余鑽軍
新竹縣	陳睿昀	台北市	賴舒俐

[illegible]

台北縣	陳鑄賢	高雄縣	吳協賢
高雄市	毛姿君	花蓮市	柳貞儀

[illegible]

台中市	王姍馨	台北縣	趙思珊
台北縣	施文瑋	宜蘭縣	陳彥君

[illegible]

台南縣	許仰董	台南縣	張家瑞
台北縣	林威廷	嘉義縣	鄭□志

[illegible]

台北縣	林志維	嘉義縣	于雅婷
台南縣	[redacted]	[redacted]	李宇軒

《邪惡天才》-活動得獎名單-

桃園縣	[redacted]	台中縣	陳坤傳
台中市	楊宜君	彰化市	蘇倍慶
彰化市	林家豪	台南縣	毛凱文
高雄縣	杜勝利	高雄縣	施軒楓
高雄市	王冠翔	高雄市	沈秀娟

《特攻碟影》-活動得獎名單-

台北市	王怡忠	台北市	吳心馨
台北市	楊侍鴻	新竹市	彭采旺
雲林縣	張剛生	雲林縣	陳冠臻
台南縣	陳致儀	台南縣	林佳霖
台南市	陳鋤嘉	高雄市	林晏軍

公告



本月放送

軟體世界 信用卡專用訂閱單

是的！我要訂閱，享受特價和各項優惠：

欲用信用卡訂閱者，請將本聯剪下用掛號或傳真寄傳回本公司，將有專人處理。

公司地址：高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓
聯絡電話：(07)8113907
傳真專線：(07)8151992

A、軟體世界單獨購
□訂閱一年份1050元，掛號寄送1150元
□訂閱二年份2000元，掛號寄送2200元

B、軟體世界+風色幻想三
□訂閱一年份1650元，掛號寄送1750元
□訂閱二年份2600元，掛號寄送2800元

C、軟體世界+三國志X
□訂閱一年份2450元，掛號寄送2550元
□訂閱二年份3300元，掛號寄送3500元

以上訂閱方式僅限於台灣地區，海外地區訂閱者請再以電子郵件聯絡我們

收件人：＿＿＿＿＿ □先生 □小姐
連絡電話：(公)：＿＿＿＿＿ (宅)：＿＿＿＿＿
行動電話：＿＿＿＿＿
訂閱人：□新訂戶 □舊訂戶(訂戶編號：＿＿＿＿)
E-mail：＿＿＿＿＿
收書地址：□□□＿＿＿＿＿
發票抬頭：＿＿＿＿＿
信用卡號：＿＿＿＿＿
信用卡有效期限：西元＿＿年＿＿月止
信用卡別：□VISA □MASTER □聯合信用卡
發卡銀行：＿＿＿＿＿
預購金額：＿＿＿＿＿元(務必填寫)
授權碼：＿＿＿＿＿(此行由本公司填寫)

持卡人簽名：＿＿＿＿＿(需與信用卡簽名相同，並親筆簽名)

訂閱日期：西元＿＿年＿＿月＿＿日

我要訂閱雜誌，請於第＿＿期(或＿＿月號)開始寄送
訂閱期數：＿＿期至＿＿期，共＿＿期

起訂期數：＿＿期(或＿＿月號)

以上資料請詳細填寫姓名、地址，請以正楷填寫，縣市請勿縮寫。

◎帳戶本人存款此聯不用填寫，但請勿撕開。

郵政劃撥儲金存款通知單

收據 帳號 41941885
戶名 智冠科技股份有限公司
新台幣
寄款人 姓名 通訊處 電話
經辦局收款戳

◎存款交易代號請參見本單背面說明。

收據 帳號 41941885
戶名 智冠科技股份有限公司
新台幣
寄款人 姓名 通訊處 電話
經辦局收款戳

收據號碼：

◎本收據由電腦印錄，寄款人請勿填寫。
◎寄款人請注意背面說明。

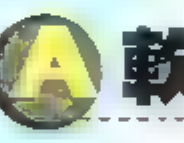
郵政劃撥儲金存款收據

收款帳號	存款金額	電腦記錄	經辦局收款戳

寄款人收執聯

為鼓勵讀者訂閱本雜誌，敝刊特地精挑細選出2004下半年最值得推薦的兩款遊戲，配合推出以下特惠方案供各位選擇：

以下訂閱方案僅限台灣地區



A 軟體世界雜誌單獨購

單價99元

訂閱一年份 原價為1188元
特惠價為1050元
若掛號寄送則為1150元

訂閱二年份 原價為2376元
特惠價為2000元
若掛號寄送則為2200元

B 軟體世界雜誌＋風色幻想三

單價780元



訂閱一年份 原價為1968元
特惠價為1650元
若掛號寄送則為1750元

訂閱二年份 原價為3156元
特惠價為2600元
若掛號寄送則為2800元

《風色幻想三：罪和罰的鎮魂歌》簡介

2004下半年最令人期待的國產RPG大作，由國內知名廠商弘煜科技研發製作，目前高居期待推出排行榜之第一名，不僅是少見的聲光俱佳之強作，而內容更是增加了不少遊戲要素，而劇情內容也值得玩家細細品味。

C 軟體世界雜誌＋三國志X

單價1800元

訂閱一年份 原價為2988元
特惠價為2450元
若掛號寄送則為2550元

訂閱二年份 原價為4176元
特惠價為3300元
若掛號寄送則為3500元

《三國志X》簡介

日本大廠光榮最著名的《三國志》系列之最新強作，也是策略迷不惜代價，但求一套的夢幻經典作品。這次《三國志X》的最大特色，就是針對文官方面所設計的「舌戰」單挑系統，讓諸葛亮、司馬懿等軍師也能像武將一般進行一對一的單挑舌戰。

軟體世界

訂閱優惠專案

◎凡利用本劃撥單，訂閱軟體世界雜誌，即享有各種方案優惠。

▶A、軟體世界雜誌單獨購
□訂閱一年份1050元，掛號寄送1150元
□訂閱二年份2000元，掛號寄送2200元

▶B、軟體世界雜誌+風色幻想三
□訂閱一年份1650元，掛號寄送1750元
□訂閱二年份2600元，掛號寄送2800元

▶C、軟體世界雜誌+三國志X
□訂閱一年份2450元，掛號寄送2550元
□訂閱二年份3300元，掛號寄送3500元

請由____期（____月份）開始寄送（以上訂閱方案僅限台灣地區）

寄送新雜誌的時間是每月10日，為標準寄遞時間。
如果出刊日一個禮拜後還沒收到書，請電話通知我們，如寄送遺漏、破損缺頁，我們將立即補寄給你。

24小時傳真熱線（07）8151992　聯絡電話（07）8113907
地址：806高雄市前鎮區擴建路1 16號13F

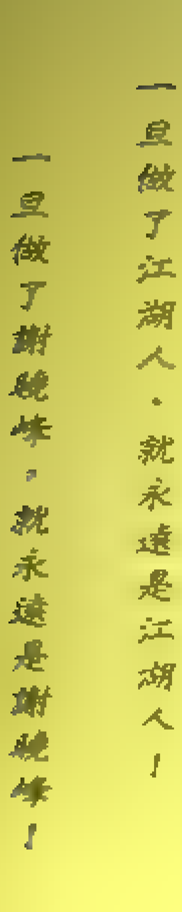
備註欄

劃撥存款收據收執聯注意事項

一、本收據請妥為保管，以便日後查考。
二、如欲查詢存款入帳詳情時，請檢附本收據及已填妥之查詢函交原存款局辦理。
三、本收據各項金額、數字系機器印製，如非機器列印或經塗改或無收款郵局收訖章者無效。

挑戰古龍劍術經典的無限想像！

千機島任務最新資料片極緻登場！





鬥魂五行轉生系統，金、木、水、火、土五種全新震撼外觀！

四轉入極，功力修練進入神聖境界，人劍一體，以無形兵刃退敵！

全新局面、全新勢力、全新江湖規則等候挑戰！

劍神・奪命　楓林決戰天下第一！




命運
歡迎光臨
台式美食超熱力全新開張
注意事項　遊戲設定資料一切以當時遊戲內容為主，本廣告提供資料僅供參考
機會

受到金鵬王朝託付，陸小鳳接下挑戰…
要尋回遺失的寶物、要揪出陰謀的真凶…
然而，在漫長的訪查途中，竟遭受不斷的偷襲與暗算…
最後揭曉的謎底，兇手竟是…



詭異奇案！ 感受東方武俠的奇幻境界，挑戰峰迴路轉的奇案解謎！

絕世奇俠！ 一手掌控傳奇主角，全自由配點技能修練系統，獨一無二絕世奇俠養成！

至尊奇技！ 流火、冰結、迅雷砍、乾坤劍…體驗炫麗絕招奇技，至尊武功運用自如！

絕色奇景！ 宏偉城鎮、華麗宮廷、山野竹林…傳統東方美景完全呈現！

研發 發行




靈犀一指 瀟灑點破 江湖險惡
鳳舞九天 御風突圍 十面埋伏
陸小鳳


10/25
趴兔大轟炸
全員大進擊！
新無敵
炸彈超人II



智冠科技股份有限公司
ZCT 樂欽科技股份有限公司
燦爛火花祭
與炸彈共舞的冒險挑戰
驚奇不斷的地圖與機關
多樣的地圖還有配合地形而出現的各種機關，新奇、好玩又有趣。
酷炫實用的特殊道具
各式各樣的道具，引爆炸彈、跳越炸彈、增加威力，看誰最會轟。
鬼靈精怪的可愛怪物
會吐冰的企鵝、會丟蘋果的松鼠，超Q的怪物通通到齊。
熱血沸騰的連線對戰
邀請朋友，開啓網路對戰功能，大玩多人混戰的樂趣。



國際中文版
上市熱賣中
奇蹟動物園
Zoo Empire
華裔首席遊戲設計師



Illustration：しろ
交響樂の雨
symphonic rain
シンフォニック=レイン
日本著名唱作人岡崎律子灌注全身靈魂的音樂遊戲代表作！
在這個終年下雨不停的城市裡，是許多夢想成為音樂家的人們所聚集的地方。
離開了戀人成長的故鄉，綿延細雨中演奏出一段段編織愛情的妖精之歌啊…
庫里斯，你那邊現在也正在下雨嗎？
初回限定版
●DVD遊戲片
●全開海報一張（42cmX57cm）
●日本原裝進口妖精芙爺模型
●獨一無二的精裝版身份證
●遊戲手冊一本
●精裝版典藏外盒
請上www.ttime.com.tw查詢相關資訊
台港限量1000組
絕不再版
11月11日
國際中文版上市
承襲暢銷佳作『天使小夜曲』
融合角色扮演與音樂遊戲的遊戲系統
T-TIME
www.ttime.com.tw
光譜資訊股份有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.
KOGADO Software Products
(c) KOGADO STUDIO,INC.



PC POWER
全球華人電腦門市・便利超商・書局 均售 / 香港HK$26 美國US$6.5 加拿大CAD$8元 新加坡S$6.50 馬來西亞RM$13
15週年 改版大放送 特價99元
軟體世界
Play
no. 187
2004 /12月
SOFT WORLD MAGAZINE
光碟區
獨家贈送
弘昱科技用心巨獻
風色幻想三 完美體驗版
超完美版體驗光碟
評遊戲
18
沉默之丘4
邪惡天才
星際大戰
全方位戰士
非專題
三國遊戲二十年之精彩回顧
找出光榮三國志的誕生起源
看盡三國遊戲的鼎立與瓜分
手機遊戲面面觀一夕數億的傳奇
關卡指引
全攻略
風色幻想3 完美體驗版
完全不同的衝擊劇情
再給你完整戰術關卡指引
沉默之丘4完整劇情解謎上篇
RO樂園
不同的武器 不同的殺戮快感…
黑夜中的職業殺手－刺客之路
拳刃刺客
雙刀刺客
雙修刺客
三大刺客完整精鍊術
哈遊戲
單機館 17
獨家
波斯王子：侍魂無雙 測試報告
新無敵炸彈超人2 巴冷再復出 大玩炸彈遊戲
三國志英雄傳 最原始的策略考驗
線上館 6
金庸群俠傳Online 2
介面、戰鬥系統解說
TANTRA Online 古印度奇異神話
東洋館 5
超首選
FALCOM
八年磨一劍
紅髮亞特魯再現
伊蘇6
THE ARK OF NAPISHTIM
不朽之城
尼羅河之子
IMMORTAL CITIES
CHILDREN OF THE NILE
集模擬市民和文明帝國的遊戲究竟能變出什麼把戲？
雞蛋糕啪啪走
首度由網路小說改編的搞笑動作遊戲
HALF-LIFE²
活動區
幻想空間 用心回答拿遊戲 絕無僅有免費放送
好康拿不完 寄回函拿遊戲
原版遊戲 20套
憑運氣比手氣 50套 超值遊戲 等你拿
超商・書店退書截止日期94年02月10日
ISSN 1605-2722
12
9 771605 272000
Printed in Taiwan